

Compendium Monstrueux



DUNGEONS & DRAGONS

Une aide de jeu non-officielle D&D 5e par Bulle de Beurre

Sommaire

Avertissement



Ce document compile les traductions officieuses des créatures se trouvant dans les ouvrages suivants (l'acronyme indiqué est également présent à l'intérieur du bloc de statistique des monstres à la suite de leur alignement pour que le lecteur puisse retrouver facilement, sans passer par l'annexe 1, d'où est tiré chacune des créatures présentées) :

- le Monster Manual [MM]
- le Dungeon Master's Guide [DMG]
- Lost Mine of Phandelver [LMoP]
- Hoard of the Dragon Queen [HotDQ]
- The Rise of Tiamat [tRoT]
- Out of the Abyss [OotA]
- Prince of the Apocalypse [PotA]
- Curse of Strahd [CoS]
- Storm King's Thunder [SKT]
- Volo's Guide to Monsters [VGM]
- Tales from the Yawning Portals [TftYP]
- Adventurers League Saison 1, ..., Saison 7 [ALS1], ..., [ALS7]
- Dragon+ [D+]
- Tomb of Annihilation [ToA]
- Tortle's Package [TP]
- Plane-shift : Ixalan [PSIx]
- Plane-shift : Zendikar [PSZe]
- Plane-shift : Kaladesh [PSKa]
- Plane-shift : Innistrad [PSIn]
- Plane-shift : Amonkhet [PSAm]
- Mordenkainen's Tome of Foes [MToF]

Tous ces livres et leur contenu n'étant pas libres de droit, toute personne utilisant ce document se doit de posséder les ouvrages cités ci-dessus.
Le compendium présent a été mis à jour suite à l'errata du Monster Manual errata v1.1.

Le *Compendium monstrueux - Créatures* compile l'ensemble des créatures et animaux, le *Compendium monstrueux - Personnages Non Joueurs* compile l'ensemble des PNJ, et le *Compendium monstrueux - Némésis* compile l'ensemble des boss de fin de campagne.

Ce document n'a pour but que de rassembler les monstres non-spécifiques à un univers particulier dans un même document, pas de se substituer aux ouvrages précités. Pour cela, seules les informations techniques relatives au combat seront abordées. Toute information sur le RP sera occultée.

Enfin, ce document **n'a rien d'officiel** et ne peut pas être vendu. **Si vous l'avez acheté c'est que vous vous êtes fait arnaquer !**
Les images présentes dans le document le sont sans l'accord de leur créateur.

Note de Traduction

Les traductions des blocs de statistiques des créatures présentées dans cet ouvrage tiennent compte de la traduction en vigueur sur le site AideDD.org, non de la traduction réalisée par Black Books Editions, afin de ne pas dépouiller l'éditeur officiel de la VF de D&D5 de son travail présent et futur.

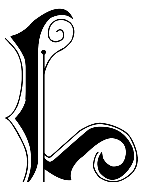
Remerciements

Un grand merci à tous les membres de AideDD.org qui ont participé à la traduction et correction des informations présentes dans ce document. Traductions complémentaires, compilation des données et mise en page par bulle-de-beurre.

Note de version : version du 28/10/2018



Statistiques



Les statistiques d'une créature, parfois appelées «bloc de stat», fournissent l'essentiel des informations nécessaires pour jouer le monstre.

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat (voir Combat pour plus d'informations sur les tailles des créatures).

Catégories de taille

Taille	Espace occupé	Exemples
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm	Diablotin, esprit follet
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m	Rat géant, gobelin
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m	Orque, loup-garou
Grande (G)	3 m x 3 m	Hippogriffe, ogre
Très grande (TG)	4,50 m x 4,50 m	Géant du feu, sylvanien
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m	Kraken, ver pourpre

Modifier les créatures

En dépit de la très vaste collection de monstres présentée dans ce livre, vous pourriez quand même être dans l'embarras lorsqu'il s'agit de trouver la créature parfaite pour votre aventure. Sentez vous libre de modifier une créature existante à votre convenance, vous pourriez emprunter un trait ou deux à une autre créature et les lui ajouter, ou bien utiliser les **variantes** ou **archétypes** de ce livre. Gardez à l'esprit que modifier un monstre, ce qui inclut appliquer un archétype, peut changer son facteur de puissance.

Pour plus de conseils sur la manière de personnaliser une créature et calculer son facteur de puissance, voir le *Dungeon Master's Guide.*

Type

Le type d'un monstre détermine sa nature profonde. Certains sorts, objets magiques, capacités de classe et autres effets dans le jeu interagissent de manière spéciale avec les créatures d'un type particulier. Par exemple, une flèche tueuse de dragons inflige des dégâts supplémentaires non seulement aux dragons, mais également aux autres créatures de type dragon, comme les dragons tortue et les wivernes.

Voici les différents types de créatures que l'on rencontre dans le jeu. Ces types n'ont pas de règles propres.

Les **aberrations** sont des êtres d'origine extraterrestre. La plupart d'entre elles ont des capacités magiques tirées de leur esprit plutôt que des forces mystiques du monde. Les aboleths, tyranoeils, flagelleurs mentaux et les slaads sont la quintessence des aberrations.

Les **bêtes** sont des créatures non-humanoïdes qui font naturellement partie de l'écologie fantastique. Certaines ont des pouvoirs magiques, mais la plupart sont dénuées d'intelligence et ne possèdent ni société ni langage. Les bêtes incluent toutes les variétés d'animaux ordinaires, les dinosaures et les versions géantes d'animaux.

Les **célestes** sont natifs des plans supérieurs. Beaucoup d'entre eux servent les divinités, employés comme messagers ou agents divins dans le royaume mortel et à travers les plans. Les célestes sont bons par nature et un céleste qui diverge de l'alignement bon est d'une rareté exceptionnelle. Les célestes incluent les anges, les couatls et les pégases.

Les **créatures artificielles** sont créées, elles ne naissent pas. Certaines sont programmées par leur créateur pour suivre des règles simples tandis que d'autres sont pourvues de sentiments et capables de penser librement. Les golems sont les créatures artificielles les plus connues. Beaucoup de créatures natives du plan extérieur de Mechanus, comme les modrones, sont des créatures artificielles formées à partir des matériaux du plan par la volonté de plus puissantes créatures.

Les **créatures monstrueuses** sont des monstres au sens strict. D'effroyables créatures qui ne sont pas ordinaires ni vraiment naturelles et presque jamais bienveillantes. Certaines sont le résultat d'expérimentations magiques qui ont mal tourné (comme les ours-hiboux), d'autres sont le produit de terribles malédictions (comme les minotaures et les yuan-ti). Ils défient la catégorisation, et dans un certain sens servent de catégorie fourre-tout pour les créatures qui ne rentrent dans aucun autre type.

Les **dragons** sont de gigantesques créatures reptiliennes aux origines anciennes et aux pouvoirs prodigieux. Les vrais dragons, comme les dragons métalliques (bons) et les dragons chromatiques (mauvais), sont extrêmement intelligents et ont des pouvoirs magiques innés. Dans cette catégorie se trouvent aussi des créatures cousines des vrais dragons, mais moins puissantes, moins intelligentes et moins magiques, comme les wivernes et les pseudo-dragons.

Les **élémentaires** sont natifs des plans élémentaires. Une partie des créatures de ce type ne sont guère plus que des masses animées de leurs éléments respectifs, communément nommées élémentaires. Les autres sont des formes biologiques infusées d'énergie élémentaire. Les races de génies, dont les djinns et les éfrits, forment la plus importante civilisation sur les plans élémentaires. Les azers et les traqueurs invisibles sont également des élémentaires.

Les **fées** sont des créatures magiques fortement liées aux forces de la nature. Elles habitent dans les bosquets ombreux et les forêts brumeuses. Dans certains mondes, elles sont étroitement liées à la Féerie. On en trouve aussi dans les plans extérieurs, en particulier les plans d'Arborea et le plan des Bêtes. Les fées comprennent les dryades, les pixies et les satyres.

Les **fiélons** sont des créatures cruelles natifs des plans inférieurs. Quelques-uns sont les serviteurs de divinités, mais la plupart travaillent sous la direction d'archidiables et de princes démons. Clercs et magiciens maléfiques invoquent parfois des fiélons dans le monde matériel pour tenter de les soumettre. Si un céleste mauvais est une rareté sans précédent, un fiélon bon est presque inconcevable. Les fiélons comprennent les démons, les diables, les chiens des enfers, les rakshasas et les yugoloths.

Les **géants** sont plus grands que les humains et leurs semblables. Ils sont de forme humanoïde, même si certains ont plusieurs têtes (ettins) ou des malformations (fomorians). Les six variétés de véritables géants sont les géants des collines, les géants de pierre, les géants de givre, les géants de feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes. Des créatures telles que les ogres et les trolls sont également des géants.

Les **humanoïdes** sont les principaux habitants du monde de D&D, à la fois civilisés et sauvages. Ils incluent les humains et une grande variété d'autres espèces. Ils ont leurs langues et leurs cultures, peu ou pas de capacités magiques innées (bien que la plupart des humanoïdes puissent apprendre l'incantation de sorts) et sont bipèdes. Les races humanoïdes les plus courantes sont les plus appropriées en tant que personnages joueurs : humains, nains, elfes, halfelins etc. Presque aussi nombreux mais beaucoup plus sauvages et brutaux, et presque uniformément mauvais, sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orques, les gnolls, les hommes-lézards et les kobolds.

Les **morts-vivants** sont des créatures ayant vécu autrefois, ramenées au statut de morts animés par la nécromancie ou certaines malédictions impies. Les morts-vivants comprennent les cadavres ambulants comme les vampires et les zombis, ainsi que les esprits sans corps comme les spectres et les fantômes.

Les **plantes** sont dans ce contexte des créatures végétales et non pas la flore ordinaire. La majorité peut se mouvoir et certaines sont carnivores. Le tertre errant et les sylvaniens sont la quintessence de ce type de créature. Les créatures fongiques comme les nuées de spores et les myconides font aussi partie de cette catégorie.

Les **vases** sont des créatures gélatineuses ayant rarement une forme fixe. Elles sont presque toutes cavernicoles, vivant dans des grottes et des cavernes, et se nourrissant de déchets, de charognes ou des créatures qui ont le malheur de croiser leur route. Les gelées noires et les cubes gélatineux sont parmi les vases les plus connues.

Étiquettes

Une créature peut avoir une ou plusieurs étiquettes en plus de son type, indiquées entre parenthèses. Par exemple, un orque est de type humanoïde (orque). La parenthèse ajoute un niveau de catégorisation supplémentaire pour certaines créatures. Comme les types, les étiquettes n'ont pas de règles spécifiques mais des éléments du jeu comme des objets magiques peuvent y faire référence. Par exemple, une lance particulièrement efficace contre les démons fonctionnera contre toute créature ayant l'étiquette démon.

Alignement

L'alignement d'une créature fournit des indices sur la façon dont elle va agir dans une situation de roleplay ou de combat. Par exemple, une créature chaotique mauvaise sera sans doute difficile à raisonner et attaquera probablement les personnages à vue, tandis qu'une créature neutre pourra tenter de négocier (voir le *Player's Handbook* pour la description des différents alignements).

L'alignement spécifié dans le bloc de stats de la créature est son alignement par défaut. Libre à vous de changer l'alignement d'une créature pour répondre aux besoins de votre campagne. Si vous souhaitez un dragon vert d'alignement bon ou un géant des tempêtes mauvais, rien ne vous en empêche.

Certaines créatures peuvent être de **n'importe quel alignement.** En d'autres termes, vous choisissez leur alignement. Certains alignements de créatures indiquent une aversion ou un penchant pour la loi, le chaos, le bien ou le mal. Par exemple, un berserker peut être de n'importe quel alignement chaotique (chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais) de par sa nature sauvage.

Beaucoup de créatures ayant une faible intelligence n'ont pas la perception ou la compréhension de la loi, du chaos, du bien et du mal. Elles ne se posent pas de dilemmes éthiques ou moraux, mais agissent plutôt par instinct ou intuition. Ces créatures sont **sans alignement**, ce qui signifie qu'elles n'ont pas d'alignement.

Classe d'Armure

Une créature qui porte une armure ou un bouclier possède une classe d'armure (CA) qui prend en compte son armure, son bouclier et sa Dextérité. Sinon, la CA d'une créature est basée sur son modificateur de Dextérité et son armure naturelle, si elle en possède une. Le fait qu'une créature ait une armure naturelle, porte une armure ou soit équipée d'un bouclier, est précisé entre parenthèses après sa valeur de CA.

Sage Advice

Q. L'armure naturelle est-elle considérée comme une armure légère ?
R. Non. L'armure naturelle ne rentre pas dans les catégories d'armure (légère, intermédiaire et lourdes) et si vous en possédez une, cela n'est pas considéré comme étant une armure que vous portez.

Q. L'armure naturelle limite-t-elle le bonus de Dextérité ?
R. L'armure naturelle ne limite pas le bonus de Dextérité d'une créature.

Points de vie

Généralement lorsqu'une créature tombe à 0 point de vie, elle est détruite ou meurt (voir le *Player's Handbook* pour plus de précisions).

Les points de vie d'une créature sont à la fois représentés par un nombre de dés et une moyenne. Par exemple, une créature avec 2d8 points de vie a en moyenne 9 points de vie (2 × 4½).

La taille d'un monstre détermine le type de dés utilisé pour calculer ses points de vie, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Dés de vie en fonction de la taille

Taille du Monstre	Dé de vie	PV moyens par Dé
Très Petite	d4	2½
Petite	d6	3½
Moyenne	d8	4½
Grande	d10	5½
Très grande	d12	6½
Gigantesque	d20	10½

La Constitution d'une créature affecte également son nombre de points de vie. Son modificateur de Constitution est multiplié par le nombre de dés de vie qu'elle possède, et ce nombre est ajouté à ses points de vie. Par exemple, une créature avec une Constitution de 12 (+1) et 2d8 dés de vie aura 2d8 + 2 points de vie (11 en moyenne : 2 × 4½ + 2).

Vitesse

La vitesse d'une créature indique quelle distance elle peut parcourir à son tour (voir le *Player's Handbook* pour plus d'information sur la vitesse).

Toutes les créatures ont une vitesse de marche, simplement appelée vitesse. Les créatures sans possibilité de déplacement ont une vitesse de 0 mètre.

Certaines créatures ont un ou plusieurs autres modes de déplacement comme indiqué ci-après.

Creusement

Une créature avec une vitesse de creusement utilise cette vitesse quand elle se déplace à travers la terre, le sable, la boue ou la glace. Une créature ne peut pas creuser à travers la roche, à moins que ce ne soit spécifié par un trait spécial supplémentaire.

Escalade

Une créature avec une vitesse d'escalade peut utiliser une partie de son mouvement pour grimper sur des surfaces verticales. La créature n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour escalader.

Nage

Une créature avec une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour nager.

Vol

Une créature avec une vitesse de vol peut utiliser une partie de son mouvement pour voler. Certaines créatures ont la capacité de faire du sur place, on parle de vol stationnaire, ce qui les rend difficile à faire tomber au sol (comme expliqué dans les règles sur le vol dans le *Player's Handbook*). Toute créature qui meurt cesse instantanément de voler.

Sage Advice

Q. Une créature ne possédant pas la capacité Vol stationnaire peut-elle se maintenir en l'air sans se déplacer ou doit-elle bouger à chaque round ?
R. Une créature volante ne possédant pas la capacité Vol stationnaire peut se maintenir en l'air sans bouger à chaque round.

Valeurs de caractéristiques

Toutes les créatures ont six valeurs de caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et les modificateurs correspondants (voir le Player's Handbook pour plus d'information sur les caractéristiques).

Jets de sauvegarde

Les modificateurs aux jets de sauvegarde sont réservés aux créatures résistantes à certains types d'effets. Par exemple, une créature qui ne peut pas facilement être charmée ou effrayée gagne un bonus à ses jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des créatures n'ont pas de bonus aux jets de sauvegarde. Dans ce cas cette section du bloc de stats est absente. Le bonus aux jets de sauvegarde est la somme du modificateur de caractéristique concerné et du bonus de maîtrise de

la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance, comme indiqué dans la table suivante.

Bonus de maîtrise en fonction du FP

FP	Bonus de Maîtrise	FP	Bonus de Maîtrise
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Compétences

Le champ Compétences est réservé aux créatures qui ont la maîtrise d'une ou plusieurs compétences. Par exemple, une créature aux facultés de perception élevées et naturellement très discrète peut avoir un bonus de maîtrise à ses jets de Sagesse (Perception) et de Dextérité (Discrétion).

Le bonus de compétence est égal à la somme du modificateur de caractéristique associé à la compétence et du bonus de maîtrise de la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance (voir la table ci-dessus). D'autres modificateurs peuvent s'appliquer. Par exemple, une créature peut avoir un bonus plus élevé que la normale (en général son bonus de maîtrise est doublé) pour prendre en compte son niveau d'expertise très élevé.

Vulnérabilités, Résistances et Immunités

Certaines créatures possèdent des vulnérabilités, des résistances ou des immunités à certains types de dégâts. Des créatures particulières sont même résistantes ou immunisés aux dégâts d'attaques non magiques (une attaque magique est une attaque délivrée par un sort, un objet magique ou une autre source de magie). En outre, certaines créatures sont immunisées à certaines conditions.

Sage Advice

Q. Un monstre est immunisé contre les dégâts causés par des armes contondantes non magiques. Prend-il des dégâts causés par une chute ?
***R.** Oui, ce monstre va toutefois sentir la douleur d'une chute.*

Q. Est-ce que la résistance ou une autre forme de réduction de dégâts peut réduire des dommages à 0 ?
***R.** Il n'y a pas de règles de dégâts minimum. Il est tout à fait possible que des dommages soient réduits à 0 du fait d'une attaque, d'un sort ou d'un autre effet.*

Sens

Le champ Sens d'une créature indique son score de Sagesse passive (Perception) aussi bien que les sens spéciaux qu'elle possède. Les sens spéciaux sont décrits ci-dessous.

Perception des vibrations

Une créature avec le sens perception des vibrations peut détecter et localiser précisément mais dans un rayon limité le point d'origine de vibrations, si elle et la source de ces vibrations sont en contact avec la même surface ou substance. Perception des vibrations ne peut pas être utilisée pour détecter des créatures volantes ou incorporelles. De nombreuses créatures fouisseuses, comme les ankhegs et les ombres des roches, possèdent ce sens spécial.

Maîtrise des armures, armes, et outils

Considérez qu'une créature maîtrise les armes, les armures, et les outils qu'elle possède. Si vous choisissez de les remplacer par d'autres, vous décidez si la créature maîtrise son nouvel équipement.

Par exemple, un géant des collines porte habituellement une armure de peau et manie une massue. Vous pourriez l'équiper d'une cotte de mailles et d'une grande hache à la place, et considérer que le géant des collines les maîtrise, n'en maîtrise qu'un sur les deux, ou ne maîtrise pas du tout son nouvel équipement.

Référez-vous au *Player's Handbook* pour les règles concernant l'utilisation d'armes et d'amures non maîtrisées.

Vision aveugle

Une créature avec le sens vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans recourir à la vue, dans un rayon limité. Typiquement, les créatures sans yeux, comme les vases grises, se reposent sur ce sens spécial tout comme les créatures utilisant l'écholocalisation ou possédant des sens extrêmement affûtés, comme les chauves-souris et les vrais dragons. Si une créature est naturellement aveugle, son rayon de vision aveugle est précisé entre parenthèses, ce qui constitue alors la portée maximale de sa perception.

Vision dans le noir

Une créature avec le sens vision dans le noir peut voir dans le noir jusqu'à une certaine distance. La créature peut voir dans une lumière faible comme elle verrait avec une lumière vive, et dans le noir comme elle verrait avec une lumière faible. La créature ne peut discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement les formes et des tons de gris. La plupart des créatures souterraines possèdent ce sens spécial.

Vision véritable

Une créature avec le sens vision véritable peut, jusqu'à une certaine distance, voir à travers les ténèbres naturelles comme magiques. Elle peut également voir les créatures et objets invisibles et détecter automatiquement toute illusion basée sur la vue et réussir tout jet de sauvegarde contre elle. Elle perçoit aussi les métamorphes et toute créature dont l'apparence est modifiée magiquement sous leur forme originale. De plus, la créature voit dans le plan éthéré dans la limite de distance du sens.

Langues

Les langues par lesquelles une créature peut communiquer sont listées par ordre alphabétique. Parfois une créature peut comprendre une langue sans pour autant la parler ; dans ce cas cela est précisé dans ce champ. «—» indique que la créature ne comprend ni ne parle aucun langage.

Télépathie

La Télépathie est une capacité magique qui permet à une créature de communiquer mentalement avec d'autres créatures dans la limite d'une certaine distance. La créature contactée n'a pas besoin de partager de langage commun avec la créature communicante, mais elle doit être capable de comprendre au moins une langue. Une créature sans télépathie peut recevoir et répondre à un message télépathique mais ne peut pas initier ni terminer une conversation télépathique.

Une créature capable de télépathie n'a pas besoin de voir la créature contactée et peut rompre le contact à tout moment. Le contact est brisé dès que les deux créatures ne sont plus à portée l'une de l'autre, ou si la créature télépathique contacte une autre créature à portée. Initier ou terminer une conversation télépathique ne nécessite aucune action, mais une créature incapable d'agir ne peut commencer ni maintenir un contact télépathique.

Il est impossible d'envoyer ou de recevoir des messages télépathiques dans une *zone d'antimagie* ou dans une zone où la magie ne fonctionne pas.

Sage Advice

Q. Le Manuel des Monstres indique que les gnolls parlent le gnoll, mais le Manuel des Joueurs ne mentionne pas cette langue. Qu'en est-il ?
***R.** La table des langues du Manuel des Joueurs ne répertorie pas toutes les langues du multivers de D&D. Le Manuel des Monstres inclue d'autres langues, comme le sahuagin et le gnoll.*

Facteur de puissance

Le **facteur de puissance** d'une créature indique la menace représentée par cette créature. Un groupe de quatre aventuriers bien reposés et correctement équipés devrait être capable de défaire une créature possédant un facteur de puissance (FP) égal au niveau du groupe sans subir de perte. Par exemple, un groupe de quatre aventuriers de niveau 3 devrait considérer une créature de FP 3 comme un défi intéressant mais pas mortel.

Les créatures plus faibles que des personnages de niveau 1 ont un facteur de puissance inférieur à 1. Les créatures de FP 0 sont insignifiantes, sauf en grand nombre. Celles sans attaque efficace ne valent pas de points d'expériences tandis que les autres en rapportent chacune 10.

Quelques créatures représentent une menace si importante que même un groupe d'aventuriers de niveau 20 ne pourrait y tenir tête. Ces créatures ont un FP de 21 ou plus, et sont spécialement conçues pour tester les compétences des joueurs.

Points d'expérience en fonction du FP

FP	XP	FP	XP
0	0 ou 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Points d'expérience

Le nombre de points d'expériences (XP) qu'une créature rapporte est basé sur sa puissance. Typiquement, l'XP est gagnée lorsqu'un monstre est tué, mais le MD peut également attribuer de l'XP pour avoir neutralisé d'une manière ou d'une autre la menace présentée par la créature.

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une créature invoquée par un sort ou un autre effet rapporte l'XP notée dans son bloc de stat.

Le *Dungeon Master's Guide* explique comment créer des rencontres en utilisant un montant d'XP de départ, et comment ajuster la difficulté d'une rencontre.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales (qui apparaissent après le FP d'une créature mais avant ses actions et/ou réactions) sont généralement des caractéristiques particulièrement importantes lors des combats et qui requièrent une explication détaillée.

Sorts innés

Une créature avec la capacité innée de lancer des sorts possède le trait Sorts innés. A moins qu'il n'en soit précisé autrement, un sort inné de niveau 1 ou supérieur est toujours lancé à son niveau le plus bas possible et ne peut pas être incanté à un niveau plus élevé. Si une créature peut lancer des sorts mineurs pour lesquels le niveau compte et qu'aucun niveau n'est précisé, utilisez le facteur de puissance de la créature en guise de niveau.

Un sort inné peut avoir des règles spéciales ou des restrictions. Par exemple, un mage drow peut lancer le sort lévitation de façon innée, mais avec la restriction «personnel uniquement», ce qui signifie que le sort affecte uniquement le mage drow.

Un sort inné de créature ne peut pas être interchangé avec un autre sort. Aucun bonus à l'attaque n'est indiqué si un sort inné de créature ne requiert pas de jet d'attaque.

Sorts

Une créature avec le trait Sorts a un niveau de lanceur de sort et des emplacements de sorts, lesquels sont utilisés pour incanter ses sorts de niveau 1 et supérieurs (voir le Player's Handbook). Le niveau de lanceur de sort est également utilisé pour tout sort mineur lancé par la créature.

La créature possède une liste de sorts connus et préparés pour une classe particulière. La liste peut inclure également des sorts appartenant à une capacité de classe, comme le Domaine divin d'un clerc ou le Cercle Druidique d'un druide.

La créature est considérée comme membre de cette classe pour utiliser ou se lier avec un objet magique qui exige l'appartenance à la classe ou l'accès à sa liste de sorts.

Une créature peut lancer des sorts à un plus haut niveau si elle possède les emplacements de sorts nécessaires pour le faire. Par exemple notre mage drow avec le sort de niveau 3 éclair peut le lancer comme un sort de niveau 5 en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, au lieu d'un de niveau 3. Vous pouvez changer les sorts qu'une créature connait ou a préparé en les remplaçant par n'importe quel autre sort de même niveau appartenant à la liste de sorts de la classe utilisée par la créature. En procédant ainsi, vous risquez de rendre la créature plus ou moins dangereuse que suggéré par son FP.

Psioniques

Un monstre qui lance des sorts en utilisant uniquement les pouvoirs de son esprit possède l'étiquette psioniques ajoutée à sa capacité spéciale Sorts ou Sorts Innés. Cette étiquette n'implique aucune règle spéciale pour son porteur, mais d'autres aspects du jeu peuvent s'y référer. Typiquement, un monstre qui possède cette étiquette n'a besoin d'aucune composante pour lancer ses sorts.

Sage Advice

***Q.** Un monstre qui possède la capacité de lancer des sorts à volonté peut-il lancer un sort par une action ou par une action bonus ?*

***R.** Si un monstre a la capacité de lancer un sort à volonté, ce sort est lancé en utilisant son temps d'incantation normal.*

Règles de lutte pour les monstres

De nombreux monstres ont des attaques spéciales qui leur permettent d'agripper rapidement leur proie. Lorsqu'un monstre réussit une telle attaque, il n'a pas besoin d'effectuer un jet de caractéristique supplémentaire pour déterminer s'il parvient à agripper ou non sa cible, à moins qu'il ne soit indiqué le contraire.

Une créature agrippée par le monstre peut utiliser son action pour tenter de s'échapper. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion indiqué dans le bloc de statistiques du monstre. Si aucun DD d'évasion n'est indiqué, considérez que le DD est égal à 10 + modificateur de Force (Athlétisme) du monstre.

Actions

Quand une créature prend son action, elle peut choisir celle-ci parmi les options situées dans la section Actions de son bloc de stats, ou entreprendre une des actions réalisables par toutes les créatures comme Esquiver, Courir ou Se cacher (voir le Player's Handbook).

Attaques de corps à corps et à distance

L'action la plus communément entreprise par les créatures lors d'un combat est l'action d'Attaquer, au corps à corps ou à distance. Cette attaque peut être effectuée sous la forme d'un sort ou avec une arme, les «armes» pouvant être des objets manufacturés ou des armes naturelles, comme des griffes tranchantes ou une queue hérissée de piquants mortels.

Créature vs Cible. La cible d'une attaque de corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible, la différence étant qu'une «cible» peut être une créature ou un objet.

Dégâts. Tous dégâts ou autres effets infligés par le biais d'une attaque touchant la cible sont décrits après la notation «Dégâts». Vous avez le choix entre prendre les dégâts moyens ou jeter les dés de dégâts. Pour cette raison, les deux valeurs sont indiquées.

Échec. Si une attaque possède un effet qui se déclenche dans le cas où l'attaque manque sa cible, cette information est décrite après la notation «Échec».

> **Sage Advice**
>
> **Q.** ***Si un monstre effectue une attaque au corps à corps qui utilise son modificateur de Dextérité, est-il considéré comme ayant utilisé une arme de finesse ?***
> **R.** *Une arme ne possède pas la propriété finesse sauf si sa description l'indique, et utiliser la Dextérité pour une attaque ne confère pas la propriété finesse. Si une arme possède cette propriété, vous pouvez utiliser soit la Force, soit la Dextérité avec elle.*

Attaques multiples

Une créature pouvant porter plusieurs attaques pendant son tour possède la capacité Attaques multiples. Une créature ne peut utiliser son action Attaques multiples lors d'une attaque d'opportunité, laquelle doit obligatoirement être une seule attaque de corps à corps.

Munitions

Une créature transporte assez de munitions pour faire ses attaques à distance. Vous pouvez considérer qu'une créature a en général 2d4 armes dans le cas des armes de jets, et 2d10 munitions dans un conteneur approprié pour les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes.

Réactions

Si une créature peut faire quelque chose de spécial avec sa réaction, la section Réaction l'indiquera. Sinon cette section sera absente du bloc de stats.Usage limité

Certaines capacités sont limitées à un nombre maximum d'utilisations.

X/jour. Cette notation signifie que la capacité spéciale peut être utilisée X fois par la créature, et qu'elle doit terminer un repos long pour regagner les utilisations dépensées. Par exemple, 1/jour veut dire que cette capacité peut être utilisée une seule fois et que la créature devra prendre un repos long pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

Recharge X–Y. La notation Recharge X-Y indique que la créature peut utiliser sa capacité une seule fois, puis à chaque tour elle possède une chance aléatoire de regagner l'usage de cette capacité. Au début de chacun des tours de la créature, lancez un d6. Si le résultat du dé est compris dans l'intervalle X-Y, la créature regagne sa capacité et peut donc l'utiliser à nouveau. Cette capacité se recharge également automatiquement dès que la créature termine un repos court ou long.

Par exemple, «Recharge 5-6» signifie que la créature peut utiliser sa capacité une fois, puis au début de chacun de ses tours, sur un résultat de 5 ou 6 sur un d6, elle regagne l'usage de cette capacité.

Recharge après un repos court ou long. Cette notation indique que la créature peut utiliser ce pouvoir une seule fois, puis qu'elle doit terminer un repos court ou long pour en regagner l'usage.

Équipement

Le bloc de stats indique rarement l'équipement autre que les armes et les armures utilisées par la créature. Une créature qui a coutume de porter des habits, comme un humanoïde, est considérée comme étant vêtue de manière appropriée.

Le MD peut équiper les créatures d'objets supplémentaires selon son bon vouloir en utilisant le chapitre Équipement du *Player's Handbook* comme source d'inspiration, tout comme il peut décider quelle partie de cet équipement est récupérable et s'il est encore utilisable une fois la créature éliminée. Une armure cabossée et faite pour une créature est rarement utilisable par quelqu'un d'autre par exemple.

Si une créature qui peut lancer des sorts a besoin de composantes matérielles, on considère qu'elle possède les composantes nécessaires pour les sorts indiqués dans son bloc de stat.

Créatures légendaires

Une créature légendaire peut faire des choses qu'aucune créature ordinaire ne pourrait entreprendre. Les créatures légendaires peuvent réaliser des actions spéciales en dehors de leur tour, et certaines peuvent même influencer leur environnement, causant des effets magiques extraordinaires autour d'elles. Si une créature prend la forme d'une créature légendaire, à l'aide d'un sort par exemple, elle ne gagne pas ses actions légendaires, ni ses actions de repaire, ni ses effets régionaux.

Actions légendaires

Une créature légendaire peut prendre un certain nombre d'actions spéciales, appelées actions légendaires, en dehors de son tour. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Une créature légendaire regagne les actions légendaires qu'elle a dépensées au début de son tour. Elle peut renoncer à les utiliser, et ne peut les utiliser si elle est incapable d'agir. Si elle est surprise, elle ne peut les utiliser qu'après son premier tour dans le combat.

Repaire de créature légendaire

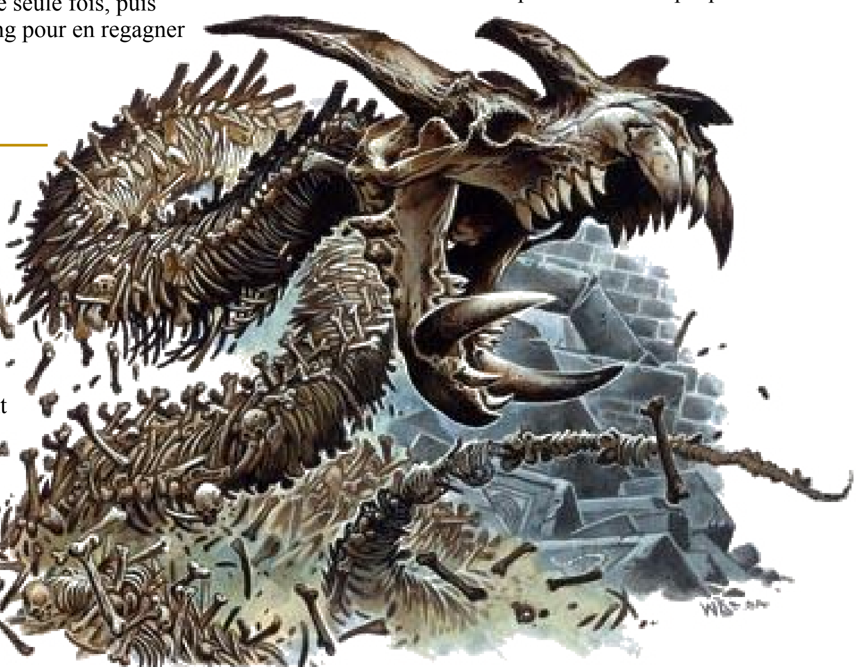
Une créature légendaire peut avoir une section décrivant son repaire et les effets spéciaux qu'elle peut y générer en son sein, que ce soit volontairement ou par sa seule présence. Les créatures légendaires n'ont pas toutes un repaire. Cette section s'applique uniquement pour les créatures légendaires qui passent le plus clair de leur temps dans leur antre et qui sont donc généralement rencontrées dans celui-ci.

Actions de repaire

Si une créature légendaire possède une action de repaire, elle peut l'utiliser pour y exploiter la magie ambiante. Quand l'ordre d'initiative arrive à 20 (quels que soient les modificateurs et contraintes appliqués à l'initiative), la créature peut utiliser l'une de ses actions de repaire, sauf si elle est incapable d'agir, elle peut cependant renoncer à les utiliser pour ce tour. Si elle est surprise, elle ne peut en utiliser qu'après son premier tour dans le combat.

Effets régionaux

La seule présence d'une créature légendaire peut avoir des effets mystérieux et étonnants sur son environnement, comme indiqué dans cette section. Les effets régionaux cessent de manière abrupte et immédiate ou se dissipent avec le temps quand la créature meurt.



Liste des Monstres

Aarakocra



Aarakocra

Humanoïde (aarakocra) de taille M, neutre bon [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 6 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues Aérien, Aarakocra
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Attaque en piquée. Si l'aarakocra vole en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque d'arme de corps à corps, l'attaque inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Invocation d'élémentaires de l'air

Cinq aarakocras se trouvant à 9 mètres les uns des autres peuvent invoquer par magie un élémentaire de l'air. Chacun des cinq aarakocras doit utiliser son action et son mouvement pendant trois tours consécutifs pour accomplir une danse aérienne et doit également maintenir sa concentration pendant toute cette durée (comme s'il se concentrait sur un sort). Lorsque l'ensemble des cinq aarakocras ont terminé leur troisième tour de danse, l'élémentaire apparaît dans un espace inoccupé situé à 18 mètres d'eux maximum. Il a une attitude amicale envers eux et obéit aux ordres qu'ils lui donnent verbalement. Il reste présent pendant 1 heure, jusqu'à ce que lui ou l'ensemble de ses invocateurs meurent, ou jusqu'à ce que l'un de ses invocateurs le renvoie en utilisant une action bonus. Un invocateur ne peut pas réaliser une nouvelle danse avant d'avoir terminé un repos court. Lorsque l'élémentaire retourne dans le Plan Élémentaire de l'Air, tous les aarakocras qui se trouvent à 1,50 mètre de lui peuvent l'y accompagner.

Créer un PNJ Aarakocra

Si vous souhaitez créer un PNJ aarakocra, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : +2 Dex, +2 Sag
Capacité : Attaque en piquée
Actions : attaque de Serres
Vitesse : 6 m, vol 15 m
Langues : Aérien




Aarakocra, ancien de la nichée

Humanoïde (aarakocra) de taille M, loyal neutre [ToA]

Classe d'armure 12
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 6 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)

Compétences Histoire +4, Intuition +5, Perception +7
Sens Perception passive 17
Langues Aérien, Aarakocra, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Attaque en piquée. Si l'aarakocra vole en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque d'arme de corps à corps, l'attaque inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Sorts. L'aarakocra est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde DD 13 ; +5 au jet d'attaque avec un sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, réparation, production de flamme*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, lueurs féériques, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, immobilisation de personne, restauration partielle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *appel de la foudre, mur de vent*

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Aarakocra, Shaman

Humanoïde (aarakocra) de taille M, neutre mauvais [ALS7]

Classe d'armure 15 (armure naturelle) ; 16 avec *peau d'écorce*
Points de vie 105 (19d8 + 19)
Vitesse 6 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)

Compétences Perception +9
Sens Perception passive 19
Langues Aérien, Aarakocra, Commun
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Attaque en piquée. Si l'aarakocra vole en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque d'arme de corps à corps, l'attaque inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Sorts (forme d'Aarakocra seulement). L'aarakocra est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde DD 17 ; +7 au jet d'attaque avec un sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *vaporisation de poison, résistance, fouet épineux*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, enchevêtrement*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, immobilisation de personne, peau d'écorce*
Niveau 3 (3 emplacements) : *appel de la foudre, invocation d'animaux*
Niveau 4 (2 emplacements) : flétrissement, métamorphose

Équipement spécial : Bâton des Forêts (forme d'Aarakocra seulement). Le shaman peut lancer des sorts en utilisant ce bâton magique.

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Forme animale (Recharge après un repos court ou long). Le shaman se transforme par magie en un grand singe, et reste sous cette forme pendant 1 heure maximum. Il peut retrouver sa véritable forme en utilisant une action bonus. Ses statistiques, autres que sa taille, restent les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte n'est pas transformé. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Équipement spécial : Bâton des Forêts

Bâton, rare (nécessite un lien par un druide)

Ce bâton peut être manié comme un bâton magique qui octroie un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. Lorsque vous le tenez, vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton possède 10 charges pour les propriétés suivantes. Il récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton perd ses propriétés et devient un simple bâton non magique.

Sorts. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des charges du bâton et jeter l'un des sorts suivants depuis celui-lui, en utilisant votre DD de sauvegarde aux sorts : *amitié avec les animaux* (1 charge), *éveil* (5 charges), *peau d'écorce* (2 charges), *localisation d'animaux ou de plantes* (2 charges), *communication avec les animaux* (1 charge), *communication avec les plantes* (3 charges) ou *mur d'épines* (6 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour jeter le sort *passage sans trace* depuis le bâton sans utiliser aucune charge.

Forme d'arbre. Vous pouvez utiliser une action pour planter une extrémité du bâton dans de la terre fertile et dépenser une charge pour le transformer en un arbre sain. L'arbre fait 18 mètres de haut, son tronc fait 1,50 mètre de diamètre et ses branches s'étalent au sommet sur un rayon de 7,50 mètres. L'arbre apparaît ordinaire mais dégage une faible aura de magie de transmutation s'il est ciblé par *détection de la magie*. Tout en touchant l'arbre et en utilisant une autre action pour prononcer le mot de commande, vous pouvez faire reprendre au bâton sa forme normale. Toute créature dans l'arbre tombe alors.

Aboleth



Aboleth

Aberration de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d10 + 36)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6
Compétences Histoire +12, Perception +10
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 20
Langues Profond, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Amphibien. L'aboleth peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Nuage de mucus. Lorsqu'il est sous l'eau, l'aboleth est entouré d'un mucus altérant. Une créature qui touche l'aboleth ou qui le frappe lors d'une attaque de corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec au jet, la créature tombe malade pour les 1d4 prochaines heures. Une créature malade ne peut respirer que sous l'eau.

Télépathie invasive. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, l'aboleth découvre les plus grands désirs de la créature, à condition qu'il puisse la voir.

Actions

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de tomber malade. Cette maladie n'a aucun effet pendant 1 minute et peut être annulée par toute magie capable de soigner les maladies. Après 1 minute, le teint de la créature malade devient translucide et visqueux, la créature ne peut pas récupérer de points de vie si elle n'est pas sous l'eau, et cette maladie ne peut plus être soignée que par guérison suprême ou tout autre sort de guérison des maladies de niveau 6 ou supérieur. Lorsque la créature est hors de l'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes à moins que son corps ne soit humidifié avant que 10 minutes ne se soient écoulées.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants.

Asservissement (3/jour). L'aboleth cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sous peine d'être charmée magiquement par l'aboleth jusqu'à ce que l'aboleth meure ou se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible. La cible charmée est sous le contrôle de l'aboleth et ne peut pas utiliser de réactions, de plus l'aboleth et la cible peuvent communiquer par télépathie entre eux quelle que soit la distance.

À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle peut retenter son jet de sauvegarde. Si elle le réussit, l'effet se termine. Une fois par tranche de 24 heures, la cible peut également retenter son jet de sauvegarde lorsqu'elle se trouve à plus de 1,6 kilomètre de l'aboleth.

Actions légendaires

L'aboleth peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'aboleth récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. L'aboleth effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. L'aboleth effectue une attaque de queue.

Absorption psychique (coûte 2 actions). Une créature charmée par l'aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques, et l'aboleth récupère un montant de points de vie égal aux dégâts subis par la créature.



Le repaire de l'aboleth

Actions de repaire

Lorsqu'il combat à l'intérieur de son repaire, un aboleth peut faire appel à la magie ambiante pour utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), l'aboleth utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- L'aboleth lance *force fantasmagorique* (aucun composant n'est requis) sur autant de créatures qu'il peut en voir à 18 mètres à la ronde. Tant qu'il maintient sa concentration sur cet effet, l'aboleth ne peut pas utiliser d'autres actions de repaire. Si une cible réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet se termine pour elle, cette cible est immunisée à l'action de repaire de l'aboleth *force fantasmagorique* pour les prochaines 24 heures, cependant une telle créature peut toujours choisir d'être affectée de nouveau par cet effet.
- Les étendues d'eau situées dans un rayon de 27 mètres autour de l'aboleth montent rapidement de niveau, telle une puissante marée. Toute créature sur le sol se trouvant à 6 mètres maximum d'un tel bassin doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être emportée par le courant et trainée vers l'étendue d'eau sur 6 mètres maximum puis jetée à terre. L'aboleth ne peut pas réutiliser cette action de repaire tant qu'il n'en a pas utilisé une autre entre temps.
- L'eau présente dans le repaire de l'aboleth devient par magie un conduit où peut se déverser la fureur du monstre. L'aboleth peut cibler autant de créatures qu'il en voit dans un rayon de 27 mètres autour de lui et se trouvant dans cette eau. Une cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts psychiques. L'aboleth ne peut pas réutiliser cette action de repaire tant qu'il n'en a pas utilisé une autre entre temps.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire d'aboleth est pervertie par la présence de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les étendues souterraines situées à 1,6 km du repaire de l'aboleth sont visqueuses et détrempées et sont considérées comme des terrains difficiles.
- Les sources d'eau se trouvant à 1,6 km du repaire sont polluées de façon surnaturelle. Les ennemis de l'aboleth qui boivent une telle eau la vomissent quelques minutes plus tard.
- En utilisant une action, l'aboleth peut créer une image illusoire de lui-même dans un rayon de 1,6 km autour de son repaire. La copie peut apparaît en n'importe quel endroit que l'aboleth a déjà vu ou qu'une créature charmée par l'aboleth être en train s'observer. Une fois créée, l'image reste en place aussi longtemps que l'aboleth maintient sa concentration, comme s'il se concentrait sur un sort. Bien que l'image soit intangible, elle ressemble à l'aboleth, se déplace comme lui et produit les mêmes sons. L'aboleth peut sentir, parler, et utiliser sa télépathie depuis la position de son illusion comme s'il y était. Si l'image subit des dégâts, elle disparaît.

Si l'aboleth meurt, les deux premiers effets prennent fin au bout de 3d10 jours.



Aldani (homme-homard)



Aldani (homme-homard)

Créature monstrueuse de taille M, loyal neutre [ToA]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 49 (9d8 + 9)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4, Survie +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. L'aldani peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. L'aldani effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, et la cible est agrippée (évasion DD 11). L'aldani possède deux pinces, chacun pouvant agripper une seule cible à la fois.



Allip

Allip

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 40 (9d8 + 0)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotiques, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues profond, commun des profondeurs
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Mouvement incorporel. L'allip peut se déplacer à travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Contact perturbant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 12 (4d6 + 3) dégâts psychiques.

Murmures de la Folie. L'allip choisit jusqu'à trois créatures qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sous peine de subir 7 (1d8 + 3) dégâts psychiques et d'être obligé d'utiliser sa réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature choisie par l'allip et que l'allip peut voir. Les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés à cet effet.

Babil mugissant (Recharge 6). Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de l'allip et qui peut l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14. En cas d'échec au jet, une cible subit 12 (2d8 + 3) dégâts psychiques, et elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour. En cas de réussite au jet, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas étourdie. Les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés à cet effet.





Almiraj



Almiraj

Bête de taille P, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 13
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Sens aiguisés. L'almiraj a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

Actions

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Familier. Avec l'accord du MD, un almiraj peut être invoquer à l'aide du sort *appel de familier*.



Âme en peine



Âme en peine

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent.
Immunités aux dégâts nécrotiques, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Mouvement Incorporel. L'âme en peine peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Création de spectres. L'âme en peine cible un humanoïde se trouvant dans un rayon de 3 mètres, décédé depuis 1 minute maximum d'une mort violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

Mormesk l'Âme en peine

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [LMoP]

Classe d'armure 13
Points de vie 45 (9d8 + 27)
Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent.
Immunités aux dégâts nécrotiques, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Infernal
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Mouvement Incorporel. L'âme en peine peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 16 (3d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Physiologie de Mort-vivant. Une âme en peine n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.





Âme en peine supérieure

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [ALS6]

Classe d'armure 14
Points de vie 116 (14d8 + 53)
Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre
Immunités aux dégâts nécrotiques, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent.
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Mouvement Incorporel. L'âme en peine peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Mort-vivant résistant. L'âme en peine a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 27 (5d8 + 4) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Création de spectres. L'âme en peine cible un humanoïde se trouvant dans un rayon de 3 mètres, décédé depuis 1 minute maximum d'une mort violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

Âme en peine suprême

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [ALS6]

Classe d'armure 15
Points de vie 163 (19d8 + 78)
Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre
Immunités aux dégâts nécrotiques, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques.
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Mouvement Incorporel. L'âme en peine peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Mort-vivant résistant. L'âme en peine a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 41 (6d8 + 5) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Création de spectres. L'âme en peine cible un humanoïde se trouvant dans un rayon de 3 mètres, décédé depuis 1 minute maximum d'une mort violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

Anges



Physiologie d'Immortel. Un ange n'a pas besoin de manger, de boire, ou de dormir

Déva

Céleste de taille M, loyal bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9
Compétences Perspicacité +9, Perception +9
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du déva sont magiques. Lorsque le déva touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (bonus inclus ci-dessous).

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du déva est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le déva peut lancer de manière innée les sorts suivants, il n'a besoin que des composantes verbales pour les lancer :

À volonté : *détection du Mal et du Bien*
1/jour chacun : *communion, rappel à la vie*

Résistance à la magie. Le déva a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 18 (4d8) dégâts radiants.

Toucher guérisseur (3/jour). Le déva touche une autre créature. La cible récupère par magie 20 (4d8 + 2) points de vie et est guérie de toute malédiction, maladie, poison, aveuglement ou assourdissement.

Métamorphose. Le déva se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du déva).

Dans sa nouvelle forme, le déva conserve ses statistiques et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme, et il gagne toute statistique et capacité (hors capacités de classe, actions légendaires et les actions de repaire) que possède la nouvelle forme et qu'il ne possède pas encore.



Planétar

Céleste de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +11, Cha +12
Compétences Perception +11
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 21
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du planétar sont magiques. Lorsque le planétar touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 5d8 dégâts radiants supplémentaires (bonus inclus ci-dessous).

Conscience divine. Le planétar sait lorsqu'il entend un mensonge.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du planétar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20). Le planétar peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, invisibilité* (personnel uniquement)
3/jour chacun : *barrière de lames, dissipation du mal et du bien, rappel à la vie, colonne de flamme*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, nuée d'insectes*

Résistance à la magie. Le planétar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le planétar effectue deux attaques de corps à corps.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants + 22 (5d8) dégâts radiants.

Toucher guérisseur (3/jour). Le planétar touche une autre créature. La cible récupère par magie 30 (6d8 + 3) points de vie et est guérie de toute malédiction, maladie, poison, aveuglement ou assourdissement.



Solar

Céleste de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d10 + 144)
Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +14, Cha +17
Compétences Perception +14
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 24
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du solar sont magiques. Lorsque le solar touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 6d8 dégâts radiants supplémentaires (bonus inclus ci-dessous).

Conscience divine. Le solar sait lorsqu'il entend un mensonge.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du solar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 25). Le solar peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, invisibilité* (personnel uniquement)
3/jour chacun : *barrière de lames, dissipation du mal et du bien, résurrection*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat*

Résistance à la magie. Le solar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le solar effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants + 27 (6d8) dégâts radiants.

Arc long Tueur. *Attaque à distance avec une arme* : +13 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants + 27 (6d8) dégâts radiants. Si la cible est une créature qui possède 100 points de vie ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de mourir.

Épée volante. Le solar lâche son épée à deux mains pour qu'elle flotte dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de lui. Si le solar peut voir l'épée, il peut la contrôler mentalement en utilisant une action bonus pour qu'elle vole sur une distance de 15 mètres maximum et réalise une attaque contre une cible ou retourne dans la main du solar. Si l'épée volante est ciblée par un effet, le solar est considéré comme étant en train de la tenir. L'épée volante tombe au sol si le solar meurt.

Toucher guérisseur (4/jour). Le solar touche une autre créature. La cible récupère par magie 40 (8d8 + 4) points de vie et est guérie de toute malédiction, maladie, poison, aveuglement ou assourdissement.

Actions légendaires

Le solar peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le solar récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Téléportation. Le solar se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 36 mètres maximum.

Explosion brûlante (coûte 2 actions). Le solar émet une divine énergie magique. Chacune des créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 14 (4d6) dégâts de feu + 14 (4d6) dégâts radiants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Regard aveuglant (coûte 3 actions). Le solar cible une créature qu'il peut voir se trouvant à 9 mètres de lui. Si la cible peut le voir, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée, jusqu'à ce qu'une magie, comme un sort de *restauration partielle*, lui fasse retrouver la vue.



Ankheg



Ankheg

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 lorsqu'il est *à terre*
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 9 m, creusement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts d'acide. Si a cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, l'ankheg ne peut mordre que cette créature et a l'avantage à ses jets d'attaque contre elle.

Vaporisation d'acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large, à condition qu'il n'agrippe aucune créature. Chaque créature présente sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Ankheg, larve

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [ALS6]

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 lorsqu'il est *à terre*
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite au jet.

Physiologie d'Immortel. Un archon n'a pas besoin de manger, de boire, ou de dormir



Archon de la rédemption

Céleste de taille G, loyal neutre [PSZe]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9
Compétences Perspicacité +9, Perception +9
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Armes angéliques. Les attaques d'arme de l'archon sont magiques. Lorsque l'archon touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 3d8 dégâts radiants supplémentaires (bonus inclus ci-dessous).

Esprit axiomatique. L'archon ne peut pas être contraint à agir contre sa nature ou son sens de la justice.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'archon est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). L'archon peut lancer de manière innée les sorts suivants, il n'a besoin que des composantes verbales pour les lancer :

À volonté : *détection du Mal et du Bien*
1/jour chacun : *mission, vague destructrice*

Résistance à la magie. L'archon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Un seul être. Bien qu'il ressemble à une créature humanoïde chevauchant une monture, l'archon est une seule entité. Le «cavalier» ne peut pas être jeté hors de sa selle, et rien ne peut scinder les deux portions de l'archon mis à part sa mort.

Actions

Attaques multiples. L'archon effectue deux attaques de corps à corps : une d'épée longue et une de griffes.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants + 13 (3d8) dégâts radiants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts radiants.

Atropal

Physiologie de Mort-vivant. Un atropal n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Atropal

Mort-vivant (titan) de taille TG, neutre mauvais [ToA]

Classe d'armure 7
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	5 (-3)	22 (+6)	25 (+7)	19 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +9
Vulnérabilité aux dégâts radiant
Immunités aux dégâts froid, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magique
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, vision véritable à 36 m, Perception passive 14
Langues comprend le Céleste mais ne produit que des bruits obscenes et sans le moindre sens
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Résistance à la magie. L'atropal a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Aura d'énergie négative. Les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de l'atropal ne peuvent pas récupérer de points de vie, et toute créature qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour de l'atropal subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Si l'atropal est frappé par une épée vorpale, le porteur peut choisir de couper le cordon ombilical de l'atropal plutôt que de lui infliger des dégâts. Si le cordon ombilical est coupé, l'atropal perd cette capacité.

Résistance au renvoi des morts-vivants. L'atropal et tous les autres morts-vivants dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage à leur jet de sauvegarde contre les effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Rayon de froid. *Attaque à distance avec un sort* : +12 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 21 (6d6) dégâts de froid.

Absorption de vie. L'atropal cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite au jet. L'atropal récupère un montant de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés.

Invocation d'âme en peine (Recharge 6). L'atropal invoque une âme en peine, qui se matérialise dans un espace inoccupé situé à 9 mètres ou moins de l'atropal. L'âme en peine obéit aux ordres de son invocateur et ne peut être contrôlée par aucune autre créature. L'âme en peine disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque l'atropal meurt.

Actions légendaires

L'atropal peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'atropal récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Contact. L'atropal effectue une attaque de contact.

Rayon de froid (coûte 2 actions). L'atropal utilise son Rayon de froid.

Vagissement (coûte 3 actions). L'atropal laisse échapper un vagissement plaintif horrible. Toute créature située dans un rayon de 36 mètres autour de l'atropal et qui peut l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 sous peine de subir 1 niveau d'épuisement.



Automates

Physiologie artificielle. Un automate n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Un automate peut être personnalisé en ajoutant l'un des renforcements suivants et l'une des disfonctions potentielles suivantes à son bloc de statistiques. Vous pouvez les déterminer aléatoirement ou choisir une paire de modifications qui correspondent au tempérament du constructeur de l'automate.

Renforcement d'automate

d10	Renforcement
1	**Camouflage**. L'automate gagne la maîtrise de la Discrétion s'il ne la possède pas déjà. Tant qu'il est immobile il ne peut pas être distingué d'une machine à l'arrêt.
2	**Capteurs**. La portée de la vision dans le noir de l'automate passe à 36 mètres, à moins qu'elle ne soit supérieure, et il gagne la maîtrise de la Perception s'il ne la possède pas déjà.
3	**Armure augmentée**. La CA de l'automate augmente de 2 points.
4	**Vitesse augmentée**. La vitesse de l'automate augmente de 3 mètres.
5	**Construction renforcée**. L'automate obtient la résistance aux dégâts de force, de foudre, et de tonnerre.
6	**Auto-réparation.** Si l'automate début son tour avec au moins 1 point de vie, il récupère 5 points de vie. S'il subit des dégâts de foudre, cette capacité ne fonctionne pas au début de son prochain tour.
7	**Châssis robuste.** Les points de vie maximum de l'automate augmentent d'un montant égal à son nombre de dés de vie.
8	**Ventouses**. L'automate obtient une vitesse d'escalade de 9 mètres.
9	**Résonnance vocale**. L'automate obtient la capacité de parler un Commun ou un Gnome rudimentaire (au choix du créateur).
10	**Propulsion aquatique.** L'automate gagne une vitesse de nage de 9 mètres.

Dysfonction d'automate

d10	Dysfonction
1	**Capteurs endommagés**. Lancez un d6 au début du tour de l'automate. Si le résultat est un 1, l'automate est aveuglé jusqu'à la fin de son tour.
2	**Ciblage défectueux.** Lancez un d6 au début du tour de l'automate. Si le résultat est un 1, l'automate effectue ses jets d'attaques avec un désavantage jusqu'à la fin de son tour.
3	**Isolation insuffisante.** L'automate a la vulnérabilité aux dégâts de foudre.
4	**Erreur d'analyse.** Lancez un d6 au début du tour de l'automate. Si le résultat est un 1, l'automate confond une créature qu'il peut voir, et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, avec son créateur. L'automate ne blessera pas volontairement cette créature pendant 1 minute ou jusqu'à ce que cette créature l'attaque ou lui inflige des dégâts.
5	**Fuite d'huile.** Lancez un d6 au début du tour de l'automate. Si le résultat est un 1, l'automate gagne 1 niveau d'épuisement. Il n'est d'ailleurs pas immunisé à cette source d'épuisement.
6	**Auto-préservation hyper-programmée.** Si l'automate a la moitié de ses points de vie maximum ou moins au début de son tour pendant un combat, lancez un d6. Si le résultat est un 1, il bat en retraite. Si la retraite est impossible, il continue à se battre.
7	**Pilotage automatique limité.** L'automate ne se déplace qu'en ligne droite. Il peut tourner de 90° avant de se déplacer et après s'être déplacer de la moitié de son mouvement. Il peut tourner sur lui-même librement s'il n'utilise aucune de ses vitesses de déplacement au cours de son tour.
8	**Surchauffe**. Lancez un d6 au début du tour de l'automate. Si le résultat est un 1, l'automate est incapable d'agir jusqu'à la fin de son tour.
9	**Engrenages rouillés.** L'automate a un désavantage aux jets d'initiative, et sa vitesse de déplacement est réduite de 3 mètres.
10	**Faible armure.** L'automate n'est pas immunisé aux dégâts contondants, perforants, et tranchants d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium.

Automate version ALS6

Un automate est conçu le plus souvent par un magicien ou un inventeur de géni. Un automate utilise les statistiques de la créature, à l'exception de son type, qui devient créature artificielle. De plus elle acquiert l'immunité aux dégâts de poison et aux dégâts psychiques ainsi qu'aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié et empoisonné. Sa vision est remplacée par une vision aveugle dans un rayon de 18 mètres (elle est aveugle au delà de ce rayon). Enfin elle acquiert les traits **sensibilité à l'antimagie** et **apparence trompeuse** ci-dessous :

Sensibilité à l'Antimagie. L'automate est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans une *zone d'antimagie*. S'il est ciblé par un sort de *dissipation de la magie*, l'automate doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscient pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que l'automate reste immobile, il ne peut être distingué d'un automate inanimé.

Automate, wiverne

Créature artificielle de taille G, sans alignement [ALS6]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au delà de ce rayon), Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. L'automate est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans une *zone d'antimagie*. S'il est ciblé par un sort de *dissipation de la magie*, l'automate doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscient pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que l'automate reste immobile, il ne peut être distingué d'un automate inanimé.

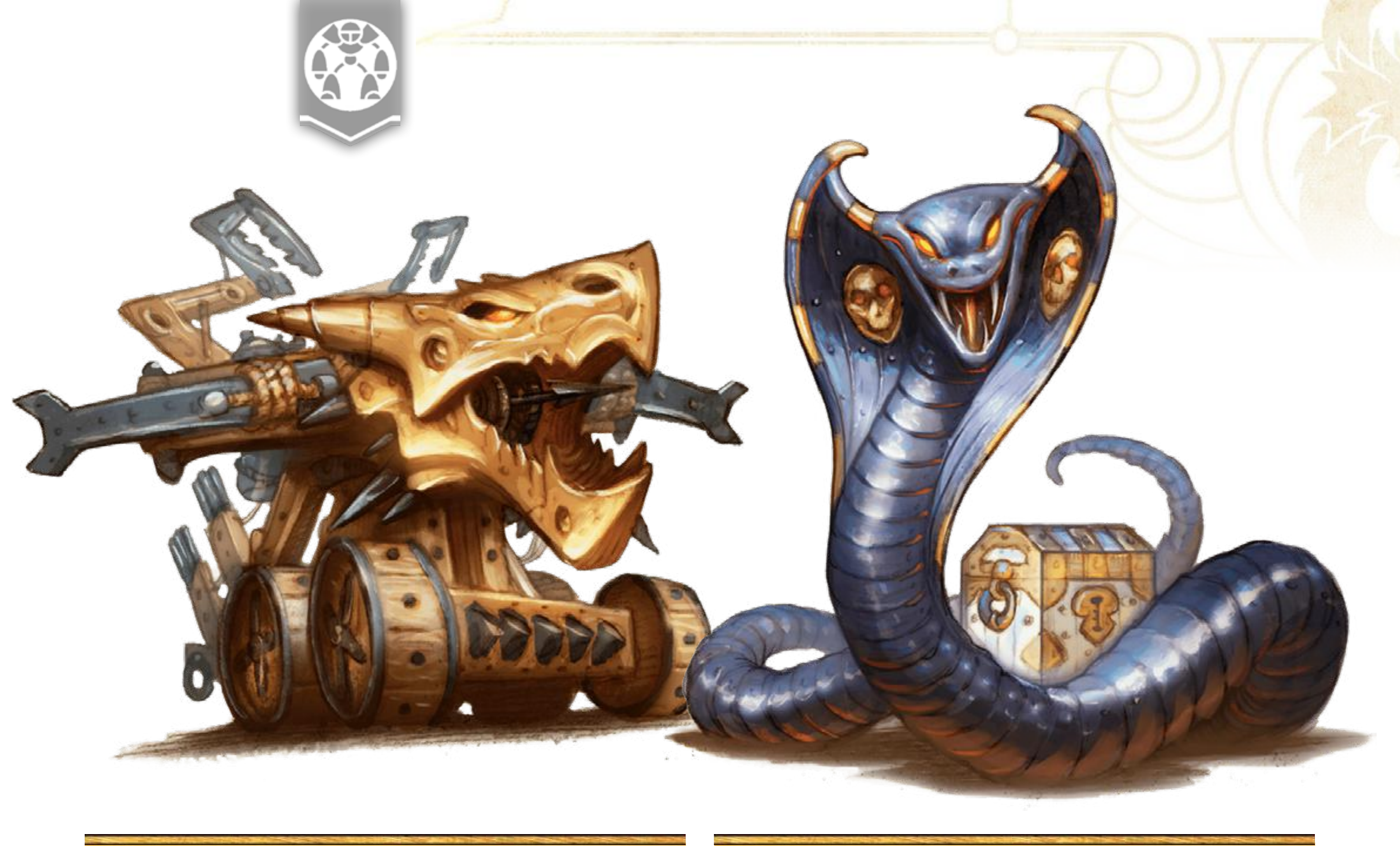
Actions

Attaques multiples. La wiverne effectue deux attaques : une de morsure et une de dard. Tant qu'elle vole, elle peut utiliser ses griffes à la place d'une autre attaque.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Baliste de chêne

Créature artificielle de taille M, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend une des langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Résistance à la magie. La baliste de chêne a un désavantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La baliste de chêne effectue deux attaques de lancer de javeline ou une attaque de lancer de javeline et une attaque de harpon.

Lancer de javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Harpon. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 15/60 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 12). Tant qu'elle est agrippée de la sorte, une créature a une vitesse inchangée mais ne peut se déplacer que dans des directions qui la rapprochent de la baliste de chêne. Une créature subit 5 (1d10) dégâts tranchants si elle s'échappe de la condition agrippé ou si sa tentative pour s'échapper échoue. En utilisant une action bonus, la baliste de chêne peut attirer vers elle sur 6 mètres une créature agrippée. La baliste de chêne ne peut agripper qu'une seule créature à la fois..

Projectile explosif (Recharge 5-6). La baliste de chêne projette une charge explosive en un point situé dans un rayon de 36 mètres autour d'elle. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 17 (5d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Cobra de fer

Créature artificielle de taille M, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Compétences Perception +7
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend une des langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

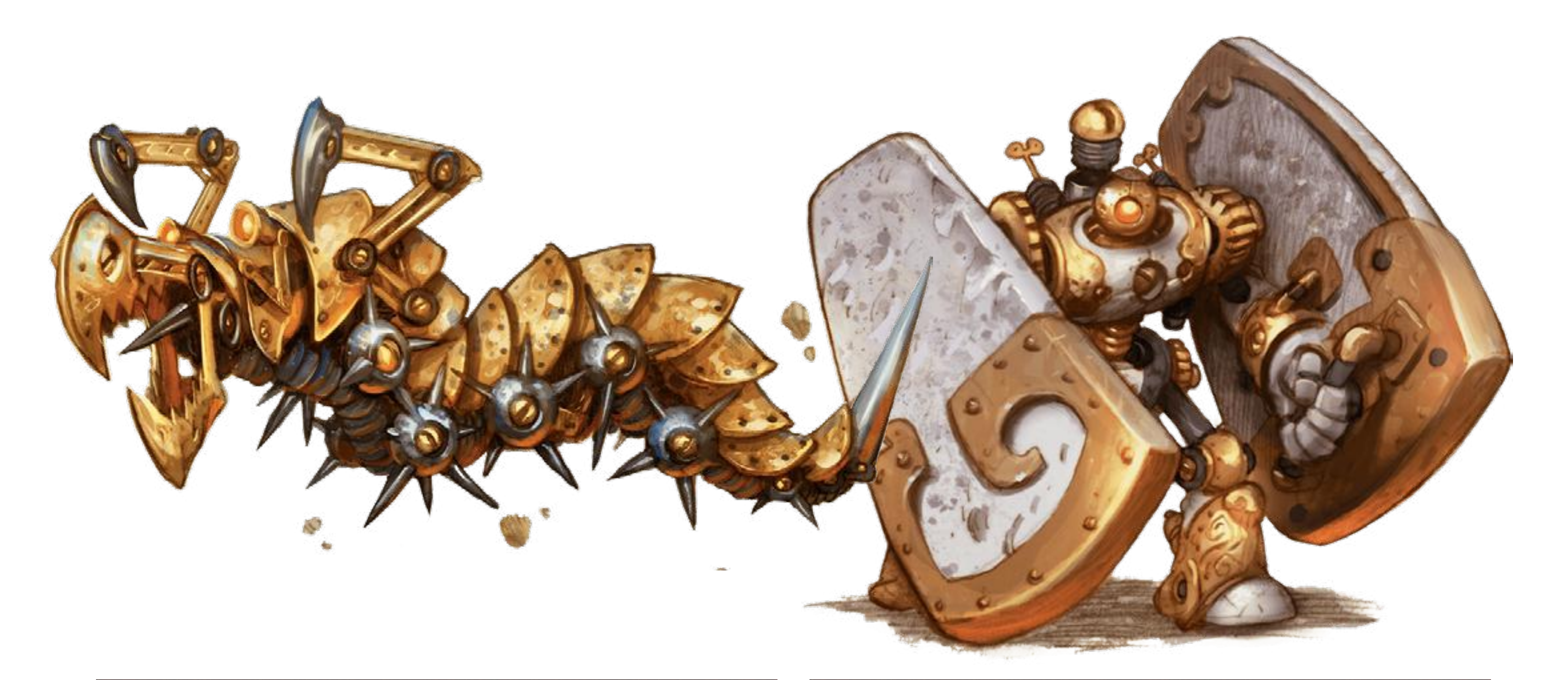
Résistance à la magie. Le cobra de fer a un désavantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir un effet aléatoire de poison ci-dessous :

1. **Dégâts de poison :** La cible subit 13 (3d8) dégâts de poison.
2. **Confusion :** à son prochain tour, la cible doit utiliser son action pour effectuer une attaque avec une arme contre une créature aléatoire qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, en utilisant n'importe quelle arme qu'elle tient en mains et en se déplaçant si nécessaire pour être à portée. Si elle ne tient aucune arme, elle effectue une attaque à mains nues. Si aucune créature n'est visible dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, elle utilise l'action Foncer, et se déplace en direction de la créature la plus proche.
3. **Paralysie :** La cible est paralysée jusqu'à la fin de son prochain tour.





Défenseur de pierre

Créature artificielle de taille M, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend une des langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le défenseur de pierre est immobile et situé contre une surface inégale de terre ou de pierre, il ne peut pas être distingué de cette surface.

Résistance à la magie. Le défenseur de pierre a un désavantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants, et si la cible est de taille G ou inférieure elle est jetée à terre..

Réactions

Interception d'attaque. En réponse au fait qu'une autre créature que lui, et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui, est touchée par une attaque, le défenseur de pierre confère à cette créature un bonus de +5 à la CA contre cette attaque, ce qui peut éventuellement la faire échouer. Pour utiliser cette capacité, le défenseur de pierre doit être capable de voir la créature et l'attaquant.

Éclaireur de bronze

Créature artificielle de taille M, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Compétences Perception +6, Discrétion +7
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues comprend une des langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Armure de terre. l'éclaireur de bronze ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il creuse.

Résistance à la magie. L'éclaireur de bronze a un désavantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Explosion de foudre (Recharge après un repos court ou long). Chaque créature en contact avec le sol dans un rayon de 4,50 mètres autour de l'éclaireur de bronze doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 14 (4d6) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ses dégâts en cas de réussite.

Avatar de la mort

Avatar de la mort

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [DMG]

Classe d'armure 20
Points de vie la moitié des points de vie maximum de son invocateur
Vitesse 18 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Vision véritable à 18 m, Perception passive 13
Langues toutes les langues connues de son invocateur
Facteur de puissance - (0 XP)

Mouvement Incorporel. L'avatar de la mort peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet**.**

Immunité au Renvoi des Morts-vivants. L'avatar de la mort est immunisé aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Faux moissonneuse. L'avatar balaie de sa faux spectrale une créature située à 1,50 m de lui, infligeant 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

L'avatar de la mort est une créature qui apparaît lorsqu'un personnage tire la carte « le Crâne » d'un jeu de cartes merveilleuses.





Azer

Azer
Élémentaire de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +4
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Perception passive 11
Langues Igné
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche l'azer ou le frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Armes brûlantes. Lorsque l'azer touche avec une arme de corps à corps en métal, il inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (bonus inclus ci-dessous).

Illumination. L'azer émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Actions

Marteau de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts contondants si tenu à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps, + 3 (1d6) dégâts de feu.



Feu vivant. Un azer n'a pas besoin de manger, de boire, ou de dormir.

Variante : Azer prêtre [ALS3]

Lorsque vous créez un azer prêtre, appliquez les modifications indiquées ci-dessous. Le FP du azer passe à 4 (1 100 XP).

PV : 77 (11d8 + 22)
Caractéristiques : Sag 16 (+3)
Sens Perception passive 13
Sorts. Le azer prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de lanceur de sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le azer a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédiction, éclair guidé, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, arme spirituelle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens*

Éminence divine. En utilisant une action bonus, le azer peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme de corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. Si le azer dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau supérieur au 1er.

Variante : Azer acolyte [ALS3]

Certains azers très pieux deviennent des acolytes. Appliquez les modifications indiquées ci-dessous au azer pour en faire un acolyte. Le FP du azer passe à 3 (700 XP).
PV : 46 (7d8 + 14)
Caractéristiques : Sag 14 (+2)
Sens Perception passive 12
Sorts. Le azer acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique de lanceur de sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Le azer acolyte a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, soins, sanctuaire*



Babélien

Babélien

Aberration de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 9
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sol aberrant. Le sol, dans un rayon de 3 mètres autour du babélien, a une texture pâteuse et est considéré comme un terrain difficile. Chaque créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite à 0 jusqu'au début de son prochain tour.

Charabia. Tant qu'il peut voir une créature et n'est pas incapable d'agir, le babélien babille des choses incompréhensibles. Chaque créature qui débute son tour dans un rayon de 6 mètres autour du babélien et qui peut entendre son charabia doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Entre 1 et 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou un 6, la créature n'utilise aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou un 8, la créature effectue une attaque de corps à corps contre une créature aléatoire à portée ou ne fait rien si elle ne peut pas effectuer une telle attaque.

Actions

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de morsure et, s'il le peut, utilise sa Salive aveuglante.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est tuée par les dégâts de cette attaque, elle est absorbée par le babélien.

Salive aveuglante (Recharge 5-6). Le babélien crache un projectile chimique sur un point qu'il peut voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui. Le projectile explose dans un éclat de lumière aveuglant au moment de l'impact. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre du flash de lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du babélien.





Balhannoth



Balhannoth

Aberration de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Con +8
Compétences Perception +6
Immunités aux conditions aveuglé
Sens Vision aveugle à 150 m (aveugle au delà de ce rayon), Perception passive 16
Langues comprend le Profond, télépathie à 1,6 kilomètre
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Résistance légendaire (2/jour). Si le balhannoth échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le balhannoth effectue une attaque de morsure et jusqu'à deux de tentacule, ou effectue quatre attaques de tentacule.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 25 (4d10 + 3) dégâts perforants.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 15) et est attirée de 1,50 mètre vers le balhannoth. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le balhannoth ne peut plus utiliser ce tentacule contre une autre cible. Le balhannoth possède quatre tentacules.

Actions légendaires

Le balhannoth peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le balhannoth récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque de morsure. Le balhannoth effectue une attaque de morsure contre une créature qu'il agrippe.

Téléportation. Le balhannoth se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte ainsi que les créatures qu'il agrippe, dans un espace qu'il peut voir situé à 18 mètres de lui maximum.

Disparition. Le balhannoth devient invisible pendant 10 minutes maximum ou jusqu'à ce qu'il effectue un jet d'attaque.

Le Repaire du Balhannoth

Actions de repaire

Lorsqu'il combat dans son repaire, un balhannoth peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), un balhannoth peut utiliser une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le balhannoth ne peut pas utiliser la même actions de repaire deux tours consécutifs :

- Le balhannoth distord la réalité dans une zone cubique de 150 mètres de côté maximum, autour de lui. Au bout de 10 minutes, le terrain dans la zone se transforme pour prendre l'apparence d'un lieu connu par une créature intelligente dont le balhannoth a lu l'esprit (voir Effets régionaux ci-dessous). La transformation affecte la matière non vivante et ne peut pas créer de choses ayant des sections mobiles ou des propriétés magiques. Tout objet créé dans cette zone est, après une inspection minutieuse, repéré comme étant un faux. Les livres sont remplis de pages vierges, les objets en or sont des contrefaçons évidentes, etc. La transformation perdure jusqu'à ce que le balhannoth meurt ou utilise de nouveau cette action de repaire.
- Le balhannoth cible une créature se trouvant dans un rayon de 150 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être téléportée, avec tout ce qu'il porte et transporte, dans un espace inoccupé choisi par le balhannoth et situé à 18 mètres de lui maximum.
- Le balhannoth cible une créature se trouvant dans un rayon de 150 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine de ne plus pouvoir voir le balhannoth pendant 1 minute (le balhannoth est considéré comme étant invisible pour cette créature). Cet effet prend fin si le balhannoth attaque cette cible.

Effets régionaux

Une région où est établi le repaire du balhannoth est altérée par la présence de la créature surnaturelle, ce qui provoque un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire du balhannoth ont l'impression de s'approcher de ce qu'ils désirent le plus. La sensation augmenter à mesure que les créature se rapprochent du repaire du balhannoth.
- Le balhannoth peut percevoir les désires les plus forts de tous les humanoïdes se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour de lui et découvre où ces désirent prennent place : un lieu en sécurité pour se reposer, un temple, son chez-soi, ou n'importe quel autre endroit.

Si le balhannoth meurt, ces effets prennent fin immédiatement.



Banderhobb

Banderhobb

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Compétences Athlétisme +8, Discrétion +7
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues comprend le Commun et les langues de son créateur, mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Connexion par vibrations. Si le banderhobb possède un morceau, même petit, d'une créature ou d'un objet en sa possession, comme une mèche de cheveux ou un éclat de bois, il connait la route la plus directe pour atteindre cette créature ou cet objet, à condition qu'ils se trouvent à 1,6 kilomètre du banderhobb maximum.

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposée à une lumière faible, le banderhobb peut utiliser ne action bonus pour effectuer l'action Se Cacher.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (5d6 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 15) si c'est une créature de taille G ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le banderhobb ne peut plus effectuer d'attaque de morsure ou de langue contre une autre cible.

Langue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 4,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts nécrotiques, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec au cas, la cible est attirée dans un espace situé à 1,50 mètre du banderhobb, qui peut utiliser son action bonus pour effectuer une attaque de morsure contre la cible.

Engloutissement. Le banderhobb effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque touche, la créature est avalée, mais elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du banderhobb, et subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques au début de chacun des tours du banderhobb. Une créature dont les points de vie tombent à 0 de cette manière cesse de subir des dégâts nécrotiques et est stabilisée.

Un banderhobb ne peut avoir en lui qu'une seule créature engloutie à la fois. Tant que le banderhobb n'est pas incapable d'agir, il peut régurgiter la créature à n'importe quel moment (aucune action n'est requise) dans un espace situé à 1,50 mètre de lui. La créature tombe à terre. Si le banderhobb meurt, il régurgite également une créature engloutie.

Traversée des ombres. Le banderhobb se téléporte par magie vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 9 mètres de lui maximum, et plongé dans les ténèbres ou faiblement éclairé. Avant ou après s'être téléporté, il peut effectuer une attaque de morsure ou de langue.





Banshie



Banshie

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 58 (13d8)
Vitesse 0 m, 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +2, Cha +5
Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Elfique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Détection de la vie. La banshie peut sentir par magie la présence de créatures, de type autre que créature artificielle et mort-vivant, dans un rayon de 8 kilomètres. Elle sait dans quelles directions se trouvent les créatures, mais pas leur localisation exacte.

Mouvement Incorporel. La banshie peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Contact corrupteur. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +4 au toucher, portée 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (3d6 + 2) dégâts nécrotiques.

Visage Effroyable. Chaque créature non mort-vivante se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de la banshie et pouvant la voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la banshie est toujours visible, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qui l'affecte prend fin, celle-ci est immunisée au Visage Effroyable de la banshie pour les prochaines 24 heures.

Plainte (1/jour). La banshie pousse un hurlement plaintif, à condition de ne pas être exposée à la lumière du soleil. Cette plainte n'affecte pas les créatures artificielles et les morts-vivants. Toutes les autres créatures, situées dans un rayon de 9 mètres autour de la banshie et pouvant l'entendre, doivent réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, les points de vie de la créature tombent à 0. En cas de réussite, la créature subit 10 (3d6) dégâts psychiques.

Physiologie de Mort-vivant. Une banshie n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Barghest



Barghest

Fiélon (métamorphe) de taille G, neutre mauvais [VGM] [TftYP]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 18 m (9 m sous forme de gobelin)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Intimidation +4, Perception +5, Discrétion +4
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonnée
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Abyssal, Commun, Gobelin, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Métamorphe. Le barghest peut utiliser son action pour se métamorphoser en un gobelin de taille P ou retourner à sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa taille et de sa vitesse. L'équipement qu'il porte et qu'il transporte n'est pas transformé avec lui. Le barghest retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Bannissement par le feu. Lorsque le barghest débute son tour enveloppé par des flammes hautes ou larges d'au moins 3 mètres, il doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 sous peine d'être instantanément banni vers le plan Géhenne. Une explosion de flamme ponctuelle (comme celle du souffle d'un dragon rouge ou le sort boule de feu) n'a pas cet effet sur le barghest.

Odorat aiguisé. Le barghest a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Sort inné. La caractéristique de Sorts innés du barghest est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le barghest peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lévitation, illusion mineure, passage sans trace*
1/jour chacun : *charme personne, porte dimensionnelle, suggestion*

Actions

Morsure (forme véritable uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Festin d'âmes

Un barghest peut se nourrir du cadavre d'un humanoïde qu'il a tué il y a 10 minutes ou moins, dévorant à la fois la chair et l'âme de sa victime. Ce repas dure au moins 1 minuten et détruit le cadavre de la cible. L'âme de la victime est emprisonnée dans le barghest pour les 24 prochaines heures, après quoi elle est digérée. Si le barghest meurt avant que l'âme ne soit digérée, l'âme est libérée.

Tant que l'âme de l'humanoïde est emprisonnée dans le barghest, toute forme de résurection qui devrait fonctionner n'a que 50 % de chance de réussir à libérer l'âme du barghest. Une fois que l'âme de la créature a été digérée, plus aucune magie maîtrisée par les mortels ne peut rendre la créature à la vie.

Basilic



Basilic

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Regard pétrifiant. Si une créature débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du basilic et qu'ils peuvent se voir l'un et l'autre, le basilic peut, s'il n'est pas incapable d'agir, forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec, la créature commence à se transformer par magie en pierre et est entravée. Elle doit répéter ce jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée, jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration supérieure* ou par une magie similaire.

Une créature qui n'est pas surprise peut éviter le regard du basilic pour se soustraire au jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne peut pas voir le basilic jusqu'au début de son prochain tour de jeu, elle pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde le basilic entretemps, elle doit effectuer immédiatement le jet de sauvegarde.

Si le basilic voit son propre reflet à moins de 9 mètres dans des conditions de lumière vive, il le prend pour pour un rival et se cible lui-même avec son regard.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Béhémoth d'obsidien



Béhémoth d'obsidien

Créature artificielle de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 420 (20d20 + 200)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts feu, poiso, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Absorption du feu. A chaque fois que le béhémoth subit des dégâts de feu, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts de feu.

Forme immuable. Le béhémoth est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Résistance légendaire (3/jour). Si le béhémoth rate un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet de sauvegarde est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Le béhémoth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du béhémoth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le béhémoth effectue trois attaques de coup. Il effectue également une attaque de morsure et un souffle de poison à chaque tour.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 26 (3d10 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine d'être engloutie. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée, elle a un abri total contre les attaques et effets qui proviennent de l'extérieur du béhémoth, et elle subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du béhémoth. Si le béhémoth d'obsidien subit en un seul tour 60 dégâts ou plus de la part d'une créature engloutie, le béhémoth doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a englouties, qui tombent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour du béhémoth. Si le béhémoth d'obsidien meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 9 mètres de mouvement, elle se retrouve alors dehors et à terre.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 23 (3d8 + 10) dégâts contondants.

Souffle de poison (Recharge 4). Le béhémoth crache un gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le béhémoth d'obsidien peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le béhémoth d'obsidien récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Le béhémoth effectue une attaque de coup.

Déplacement. Le béhémoth se déplace de la moitié de sa vitesse.

Et une bouchée pour béhémoth (coûte 2 actions). Le béhémoth effectue une attaque de morsure.

Béhir



Béhir

Créature monstrueuse de taille TG, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d12 + 64)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Perception +6, Discrétion +7
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision dans le noir à 27 m, Perception passive 16
Langues Draconique
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Actions

Attaques multiples. Le béhir effectue deux attaques : une morsure et une constriction.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts contondants + 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants. La cible est agrippée (évasion DD 16) si le béhir n'est pas déjà en train d'effectuer une constriction sur une autre créature, et la cible est entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le béhir crache un jet de foudre sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Engloutissement. Le béhir effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque touche, la créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, mais elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du béhir, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du béhir. Un béhir ne peut avoir en lui qu'une seule créature engloutie à la fois.

Si le béhir subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part de la créature avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter cette créature, qui se retrouve alors à terre, dans un rayon de 3 mètres autour du béhir. Si le béhir meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 4,50 mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.



Berbalang



Berbalang

Aberration de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 38 (11d8 - 11)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +5
Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Perspicacité +2, Perception +2, Religion +5
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 12
Langues toutes, mais parle rarement
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Clone spectral (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le berbalang crée un clone spectral de lui même dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé à 18 mètres de lui maximum. Tant que le clone existe, le berbalang est inconscient. Un berbalang ne peut pas avoir plus d'un clone à la fois. Le clone disparaît lorsque lui ou le berbalang tombent à 0 point de vie ou lorsque le berbalang le renvoit (ne nécessite pas d'action).

Le clone a les mêmes statistiques et connaissances que le berbalang, et tout ce que vit le clone est perçu par le berbalang. Tous les dégâts que le clone inflige par ses attaques sont des dégâts psychiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du berbalang est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le berbalang peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *communication avec les morts*
1/jour : *changement de plan* (personnel seulement)

Actions

Attaques multiples. Le berbalang effectue deux attaques : un de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaques au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Bête éclipsante



Bête éclipsante

Créature monstrueuse de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Esquive. Si la bête éclipsante est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts initiaux, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si elle l'échoue.

Déplacement. La bête éclipsante projette une illusion magique qui fait apparaître la bête éclipsante à quelques centimètres de sa véritable position ; de ce fait, les jets d'attaque qui ciblent la bête éclipsante ont un désavantage contre elle. Si elle est touchée par une attaque, ce trait est interrompu jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce trait est également interrompu tant que la bête éclipsante est incapable d'agir ou que sa vitesse de déplacement est égale à 0 mètre.

Actions

Attaques multiples. La bête éclipsante effectue deux attaques de tentacule.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts perforants.



Bodak

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +4, Discrétion +6
Résistances aux dégâts froid, feu, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts foudre, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Aura d'annihilation. Le bodak peut activer ou désactiver ce trait en utilisant une action bonus. Tant qu'elle est activée, l'aura inflige 5 dégâts nécrotiques à chaque créature qui termine sont tour dansun rayon de 9 mètres autour du bodak. Les morts-vivants et les fiélons ignorent cet effet.

Regard mortel. Lorsqu'une créature qui peut voir les yeux du bodak débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du bodak, le bodak peut la forcer à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 s'il n'est pas incapable d'agir et qu'il peut également voir la créature. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la créature tombe à 0 point de vie, à moins qu'elle ne soit immunisée à la condition effrayé. Sinon, une créature subit 16 (3d10) dégâts psychiques en cas d'échec.

A moins qu'elle ne soit surprise, une créature peut détourner le regard pour éviter d'avoir à effectuer le jet de sauvegarde au début de son tour. Si elle agit ainsi, la créature a un désavantage aux jets d'attaque contre le bodak jusqu'au début de son prochain tour. Si la créature regarde le bodak entre temps, elle doit immédiatement effectuer le jet de sauvegarde.

Hypersensibilité. Le bodak subit 5 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque, et aux jets de caractéristiques.

Actions

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Regard de dépérissement. Une créature que le bodak peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui maximm doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, et subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Âme ravagée. L'âme d'une créature qui devient un bodak est tellement endommagée qu'elle ne peut plus être utilisée dans la plupart des formes de résurrection magique. Seul un sort de souhait ou une magie similaire peut faire revenir un bodak à son ancienne forme.

Physiologie de mort-vivant. Un bodak n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Boiseux

Boiseux

Plante de taille M, loyal neutre [VGM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Athlétisme +7, Perception +4, Discrétion +4
Vulnérabilité aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant
Immunités aux dégâts charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Sylvestre
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Gourdin magique. Dans la main du boiseux, son gourdin est magique et inflige 7 (3d4) dégâts supplémentaires (déjà inclus ci-dessous).

Camouflage dans la végétation. Le boiseux a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués sur n'importe quel terrain comportant une importante vie végétale.

Régénération. Le boiseux récupère 10 points de vie au début de son tour s'il est en contact avec le sol. Si le boiseux subit des dégâts de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le boiseux ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Voyage par les arbres. Une fois pendant son tour, le boiseux peut utiliser 3 mètres de son mouvement pour pénétrer par magie à l'intérieur d'un arbre vivant se trouvant à 1,50 mètre maximum et ressortir d'un arbre vivant se trouvant à 18 mètres maximum du premier arbre, apparaissant alors dans un espace inoccupé à 1,50 mètre du deuxième arbre. Chacun des arbres doit être de taille G ou supérieure.

Actions

Attaques multiples. Le boiseux effectue deux attaques de gourdin.

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d4 + 4) dégâts contondants.





Brume vampirique



Brume vampirique

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [TftYP][MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 30 (4d8 + 12)
Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Sag +3
Résistances aux dégâts acide, froid, foudre, nécrotique, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaque non-magique
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Perception du sang. La brume vampirique peut ressentir la présence de toutes les créatures vivantes dans un rayon de 18 mètres, à l'exception des créatures artificielles et des morts-vivants.

Interdiction. La brume vampirique ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Forme brumeuse. La brume vampirique peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa. De plus, si de l'air peut passer par un interstice, la brume vampirique le peut également sans pour autant être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit. Chaque 1,50 mètre de déplacement dans l'eau coûte 3 mètres de déplacement supplémentaire au lieu de 1,50 mètre. La brume ne peut pas manipuler les objets qui nécessitent d'avoir des mains ; elle peut simpement leur appliquer une force.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. La brume vampirique subit 10 dégâts radiants lorsqu'elle débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, elle a un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique.

Actions

Absorption de sang. La brume vampirique touche une créature se trouvant dans le même espace qu'elle. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 (les morts-vivants et les créatures artificielles réussissent automatiquement ce jet). En cas d'échec au jet, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts nécrotiques, ses points de vie maximum sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis, et la brume vampirique récupère 10 points de vie.

Cette diminution des points de vie maximum de la cible persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. Elle meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Physiologie de mort-vivant. Une brume vampirique n'a pas besoin de respirer ou de dormir.



Brutacien



Brutacien

Humanoïde (brutacien) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3
Sens Perception passive 10
Langues Brutacien
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Amphibien. Le brutacien peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Communication avec les grenouilles et les crapauds. Le brutacien peut communiquer des concepts simples aux crapauds et aux grenouilles lorsqu'il parle le Brutacien.

Camouflage dans la vase. Le brutacien a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain marécageux.

Saut arrêté. Le brutacien peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Attaques multiples. Le brutacien effectue deux attaques : une de morsure et une de lance.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 +1) dégâts contondants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Créer un PNJ Brutacien

Si vous souhaitez créer un PNJ brutacien, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : -2 Int, -2 Cha
Capacité : Amphibien, Communication avec les grenouilles et les crapauds, Camouflage dans la vase, Saut arrêté
Vitesse : 6 m, nage 12 m
Langues : Brutacien

Pharblex Eclab'bave

Humanoïde (brutacien) de taille M, chaotique mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 59 (7d8 + 28)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde For +4, Con +6
Compétences Perception +5, Religion +2, Discrétion +3
Sens Perception passive 15
Langues Commun, Brutacien
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. Pharblex peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts. Pharblex est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Pharblex a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, guide, vaporisation de poison*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, mot de guérison, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *peau d'écorce, croissance d'épines, sens animal*
Niveau 3 (3 emplacements) : *croissance végétale, marche sur l'onde*

Camouflage dans la vase. Pharblex a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain marécageux.

Saut arrêté. Pharblex peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Attaques multiples. Pharblex effectue deux attaques, une de morsure et une de lance.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Bulette



Bulette

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 94 (9d10 + 45)
Vitesse 12 m, creusement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 16
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Saut arrêté. La bulette peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d12 + 4) dégâts perforants.

Saut implacable. Si la bulette saute d'au moins 4,50 mètres au cours de son mouvement, elle peut ensuite utiliser son action pour atterrir sur ses pattes dans l'espace où se trouvent une ou plusieurs autres créatures. Chacune de ces créatures doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 16 (au choix de la cible) sous peine d'être jetée à terre et subir 14 (3d6 + 4) dégâts contondants + 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature subit la moitié de ces dégâts, n'est pas projetée au sol, mais est repoussée de 1,50 mètre hors de l'espace de la bulette (vers un espace inoccupé choisi par la créature). S'il n'y a pas d'espace inoccupé à portée, la créature se retrouve à terre dans l'espace occupé par la bulette.

Cambion



Cambion
Fiélon de taille M, tout alignement mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure d'écailles)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +7, Con +6, Int +5, Cha +6
Compétences Discrétion +7, Intimidation +6, Perception +4, Tromperie +6
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Commun, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Bénédiction Infernale. La CA du cambion prend en compte son bonus de Charisme.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du cambion est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le cambion peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

3/jour chacun : *détection de la magie, injonction, modification d'apparence*
1/jour : *changement de plan* (personnel uniquement)

Actions

Attaques multiples. Le cambion effectue deux attaques de corps à corps ou utilise deux fois Rayon de feu.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps, + 3 (1d6) dégâts de feu.

Rayon de feu. *Attaque à distance avec un sort* : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu.

Charme satanique. Un humanoïde que le cambion peut voir et situé à 9 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres oraux du cambion. Si la cible subit quelque dommage que ce soit de la part du cambion ou d'une autre créature, ou reçoit un ordre suicidaire de la part du cambion, elle peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou que l'effet qu'elle subit se termine, la créature est immunisée au Charme satanique du cambion pour les prochaines 24 heures.

Cambion gobelin
Fiélon de taille P, tout alignement mauvais [AL3]

Classe d'armure 17 (armure de cuir)
Points de vie 60 (11d6 + 22)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +4, Con +4, Int +3, Cha +5
Compétences Discrétion +5, Intimidation +5, Perception +3, Tromperie +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Commun, Infernal, Gobelin
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Fuite agile. Le cambion peut, à chacun de ses tours, utiliser son action bonus pour effectuer les actions Se Désengager ou Se Cacher.

Bénédiction Infernale. La CA du cambion prend en compte son bonus de Charisme.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du cambion est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le cambion peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

3/jour chacun : *détection de la magie, injonction, modification d'apparence*

Actions

Attaques multiples. Le cambion effectue deux attaques de corps à corps ou utilise deux fois Rayon de feu.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Rayon de feu. *Attaque à distance avec un sort* : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu.

Charme satanique. Un humanoïde que le cambion peut voir et situé à 9 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres oraux du cambion. Si la cible subit quelque dommage que ce soit de la part du cambion ou d'une autre créature, ou reçoit un ordre suicidaire de la part du cambion, elle peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou que l'effet qu'elle subit se termine, la créature est immunisée au Charme satanique du cambion pour les prochaines 24 heures.

Réaction

Attaque redirigée. Lorsqu'une créature, que le cambion peut voir, le cible avec une attaque, le cambion choisit un allié se trouvant à 1,50 mètre de lui. Le cambion et son allié échangent de place, et l'allié choisi devient la nouvelle cible de l'attaque.



Catoblépas



Catoblépas

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [VMG]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Odorat aiguisé. Le catoblépas a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Puanteur. Toute créature autre qu'un catoblépas qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour du catoblépas doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur de tous les catoblépas pendant 1 heure.

Actions

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 21 (5d6 + 4) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être étourdie jusqu'au début du prochain tour du catoblépas.

Rayon de la mort (Recharge 5-6). Le catoblépas cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, et subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible subit à la place 64 dégâts nécrotiques. La cible meurt si elle tombe à 0 point de vie à cause de ce rayon.

Cavernicoléen



Cavernicoléen

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2, Discrétion +5
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Filament adhésif. Le cavernicoléen peut utiliser son action pour étirer un filament collant jusqu'à 18 mètres, et le filament adhère à tout ce qu'il touche. Une créature collée au filament est agrippée par le cavernicoléen (évasion DD 13), et le jet de caractéristique effectué pour s'échapper a un désavantage. Le filament peut être attaqué (CA 15 ; points de vie 5 ; immunités aux dégâts de poison et psychiques), mais une arme qui échoue à le sectionner se colle aussi au filament, la libérer nécessite une action et un jet de Force DD 13 réussi. Détruire le filament n'inflige aucun dégât au cavernicoléen, qui peut faire sortir un filament de remplacement au tour suivant.

Sang inflammable. Si le cavernicoléen tombe à la moitié de ses points de vie ou moins, il gagne la vulnérabilité aux dégâts de feu.

Pattes d'araignée. Le cavernicoléen peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. La cavernicoléen effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Filament. Une créature agrippée par le filament adhésif du cavernicoléen doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13, à condition qu'elle dépasse pas les 100 kilogrammes. En cas d'échec, la cible est attirée dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du cavernicoléen, et le cavernicoléen effectue une attaque de griffe contre elle en utilisant une action bonus. Attirer la cible de la sorte libère toutes les autres créatures qui étaient attachées au filament. Jusqu'à ce que la cible ne soit plus agrippée, le cavernicoléen ne peut pas produire un autre filament.



Centaure



Centaure

Créature monstrueuse de taille G, neutre bon [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3
Sens Perception passive 13
Langues Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le centaure se déplace en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de pique dans le même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques : une de pique et une de sabots ou deux d'arc long.

Pique. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un exemple de centaure mort-vivant, la **momie centaure**, est également présent dans ce bestiaire (cf. Momies).



Chacalidé



Chacalidé

Humanoïde (métamorphe) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Tromperie +4, Perception +2, Discrétion +4
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 12
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de chacal)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Métamorphe. Le chacalidé peut utiliser son action pour se métamorphoser en un unique humain de taille M, en un hybride humain-chacal, ou retourner à sa véritable forme (qui est un chacal de taille P). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Ouïe et Odorat aiguisés. Le chacalidé a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactiques de groupe. Le chacalidé a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du chacalidé se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure (forme de chacal ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Cimeterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Regard soporifique. Le chacalidé fixe du regard une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres maximum de lui. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la cible succombe à un sommeil magique, sombrant dans l'inconscience pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour la secouer et ainsi la réveiller. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée au regard soporifique de ce chacalidé pour les prochaines 24 heures. Les morts-vivants et les créatures immunisées à la condition *charmé* ne sont pas affectées par cet effet.

Champignons de Zuggtmoy





Demoiselle d'honneur de Zuggtmoy

Plante de taille M, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	18 (+4)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Voyage par les champignons. Une fois pendant chacun de ses tours, la demoiselle d'honneur peut utiliser 3 mètres de son mouvement pour pénétrer par magie dans un champignon en vie ou une parcelle de champignons se trouvant à 1,50 mètre d'elle et ressortir par un autre se trouvant à 18 mètres maximum du premier. Elle apparaît alors dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre de ce second champignon ou parcelle de champignons. Le champignon ou la parcelle doit être de taille G ou supérieure.

Actions

Spores hallucinatoires. La demoiselle d'honneur projette les spores sur une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 1,50 mètre d'elle maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée est incapable d'agir tant qu'elle est sous l'emprise de ces hallucinations. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores infectieuses (1/jour). La demoiselle d'honneur libère une explosion de spores qui forme un nuage sphérique de 3 mètres de rayon centré sur elle, et qui reste en place pendant 1 minute. Chaque créature faite de chaire et de sang présente dans le nuage lorsqu'il apparaît, ou qui y pénètre plus tard, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite au jet, une créature ne peut pas être infectée par ces spores pendant 24 heures. En cas d'échec au jet, la créature est infectée par une maladie appelée les *spores de Zuggtmoy* et gagne également une forme aléatoire de *démence de Zuggtmoy* (voir myconides) qui perdure jusqu'à ce que la créature soit soignée de cette maladie ou meure. Tant qu'elle est infectée de la sorte, la créature ne peut pas être réinfectée, et doit répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque tranche de 24 heures écoulées, mettant un terme à son infection en cas de réussite au jet. En cas d'échec, le corps de la créature infectée est lentement colonisé par des moisissures et autres champignons qui lui poussent dessus, et après trois échecs successifs, la créature meurt et est réanimée en tant que serviteur des spores si le type de la créature le lui permet (voir Myconides).

Chambellan de Zuggtmoy

Plante de taille G, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Résistances aux dégâts contondant, perforant
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Champignon portail. Le chambellan compte comme un champignon pour ce qui est du trait *Voyage par les champignons* des demoiselles d'honneur de Zuggtmoy.

Spores empoisonnées. A chaque fois que le chambellan subit des dégâts, il libère un nuage de spores. Les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui lorsque cela se produit doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Actions

Attaques multiples. Le chambellan effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Spores infectieuses (1/jour). Le chambellan libère une explosion de spores qui forme un nuage sphérique de 3 mètres de rayon centré sur lui, et qui reste en place pendant 1 minute. Chaque créature faite de chaire et de sang présente dans le nuage lorsqu'il apparaît, ou qui y pénètre plus tard, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas de réussite au jet, une créature ne peut pas être infectée par ces spores pendant 24 heures. En cas d'échec au jet, la créature est infectée par une maladie appelée les *spores de Zuggtmoy* et gagne également une forme aléatoire de *démence de Zuggtmoy* (voir myconides) qui perdure jusqu'à ce que la créature soit soignée de cette maladie ou meure. Tant qu'elle est infectée de la sorte, la créature ne peut pas être réinfectée, et doit répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque tranche de 24 heures écoulées, mettant un terme à son infection en cas de réussite au jet. En cas d'échec, le corps de la créature infectée est lentement colonisé par des moisissures et autres champignons qui lui poussent dessus, et après trois échecs successifs, la créature meurt et est réanimée en tant que serviteur des spores si le type de la créature le lui permet (voir Myconides).

Charognard rampant



Charognard rampant

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Odorat aiguisé. Le charognard rampant a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Pattes d'araignée. Le charognard rampant peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le charognard rampant effectue deux attaques : une de tentacules et une de morsure.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonné pendant 1 minute. Jusqu'à ce que ce poison prenne fin, la cible est paralysée. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme au poison qui l'affecte en cas de réussite.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Chevalier de la mort

Chevalier de la mort

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 180 (19d8 + 95)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +9, Cha +10
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, Commun
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Résistance à la magie. Le chevalier de la mort a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Général des Morts. À moins que le chevalier de la mort ne soit incapable d'agir, lui et les créatures morts-vivantes de son choix dans un rayon de 18 mètres bénéficient d'un avantage à leurs jets de sauvegarde contre les capacités capable de renvoyer les morts-vivants.

Sorts. Le chevalier de la mort est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de paladin suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *châtiment ardent, duel inévitable, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobilisation de personnes*
Niveau 3 (3 emplacements) : *arme élémentaire, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, châtiment stupéfiant*
Niveau 5 (2 emplacements) : *vague destructrice (nécrotique)*

Actions

Attaques multiples. Le chevalier de la mort effectue trois attaques d'épée longue.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants, ou 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 18 (4d8) dégâts nécrotiques.

Orbe de flammes impies (1/jour). Le chevalier de la mort projette une boule de feu magique qui explose en un point qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres maximum. Chaque créature présente dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point d'impact doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. La sphère s'étend au-delà des angles de murs. Une créature subit 35 (10d6) dégâts de feu et 35 (10d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Réactions

Parade. Le chevalier de la mort augmente sa CA de 6 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Immortel jusqu'à rédemption. Un chevalier de la mort peut revenir dans les morts même après avoir été détruit. Ce n'est qu'après avoir expié toute une vie de cruauté ou après avoir trouvé la rédemption qu'il pourra finalement échapper à ce purgatoire éternel qu'est la non-mort, et périr pour de bon.

Physiologie de Mort-vivant. Un chevalier de la mort n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Chien de Yeth

Chien de Yeth

Fée de taille G, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 12 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas effectuées avec des armes en argent
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues comprend le Commun, l'Elfique, et le Sylvestre mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Ouïe et Odorat aiguisés. Le chien de Yeth a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe et l'odorat.

Bani par le soleil. Si le chien de Yeth débute son tour sous la lumière du soleil, il est transporté dans le plan Ethéré. Tant que la lumière du soleil brille à l'endroit d'où il a disparu, le chien doit rester dans l'Ether profond. Après que la lumière du soleil soit partie, il retourne dans l'Ether frontalier au même endroit, d'où généralement il cherchera à rejoindre sa meute ou son maître. Le chien de Yeth est visible dans le plan Ethéré tant qu'il se trouve dans l'Ether frontalier, et vice versa, mais il ne peut pas affecter ni être affecté par quoi que ce soit se trouvant dans l'autre plan. Une fois qu'il est à proximité de sa meute ou de son maître se trouvant dans le plan Matériel, un chien de Yeth se trouvant dans l'Ether frontalier peut revenir dans le plan Ethéré en utilisant une action.

Lien télépathique. Tant que le chien de Yeth se trouve sur le même plan d'existence que son maître, il peut transmettre à son maître, par magie, ce qu'il perçoit. De plus ils peuvent communiquer l'un avec l'autre par télépathie.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, + 14 (4d6) dégâts psychiques si la cible est effrayée.

Sinistre aboiement. Le chien de Yeth aboie magiquement. Tous ses ennemis se trouvant dans un rayon de 90 mètres autour de lui qui peuvent l'entendre doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayé jusqu'à la fin du prochain tour du chien de Yeth ou jusqu'à ce que le chien soit incapable d'agir. Une cible effrayée qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du chien de Yeth doit utiliser tout son mouvement au cours de ce tour se s'éloigner le plus possible du chien de Yeth, elle doit absolument finir son mouvement avant d'utiliser une action, et doit passer par le chemin le plus direct, même si des dangers se dressent sur son passage. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au Sinistre aboiement de tous les chiens de Yeth pour les prochaines 24 heures.



Chimère



Chimère

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +8
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 18
Langues comprend le Draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Actions

Attaques multiples. La chimère effectue trois attaques : une de morsure, une de cornes, et une de griffes. Lorsque son Souffle de feu est disponible, elle peut l'utiliser à la place de l'attaque de morsure ou de cornes.

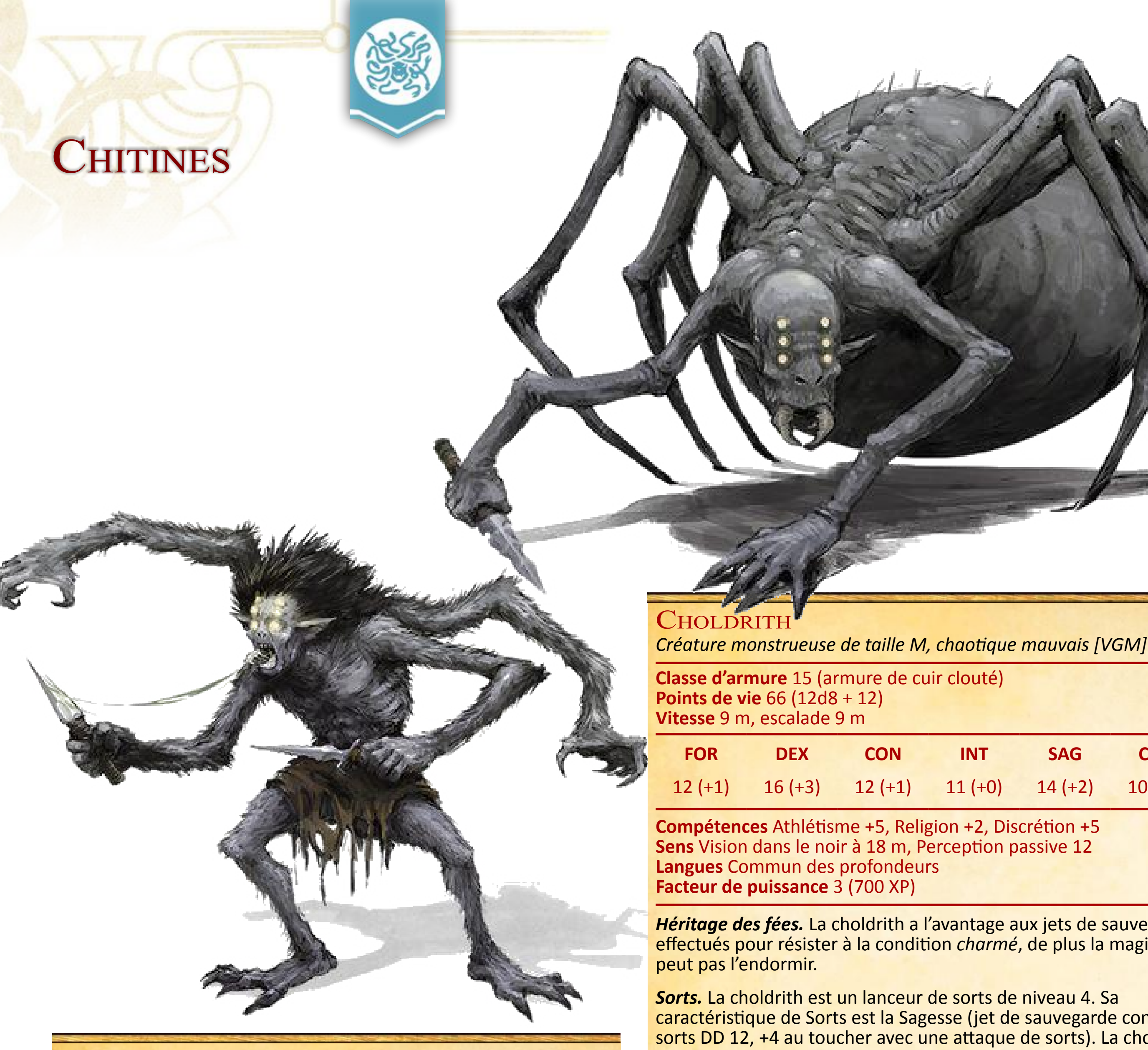
Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). La tête de dragon crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 31 (7d8) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Chitines



Chitine

Créature monstrueuse de taille P, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure de peaux)
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +4, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Héritage des fées. La chitine a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, la chitine a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la chitine connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. La chitine ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. La chitine effectue trois attaques de dague.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Choldrith

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Religion +2, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Héritage des fées. La choldrith a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. La choldrith est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec une attaque de sorts). La choldrith a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, réparation, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, mot de guérison, sanctuaire, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, arme spirituelle (dague)*

Pattes d'araignée. La choldrith peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, la choldrith a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la choldrith connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile.

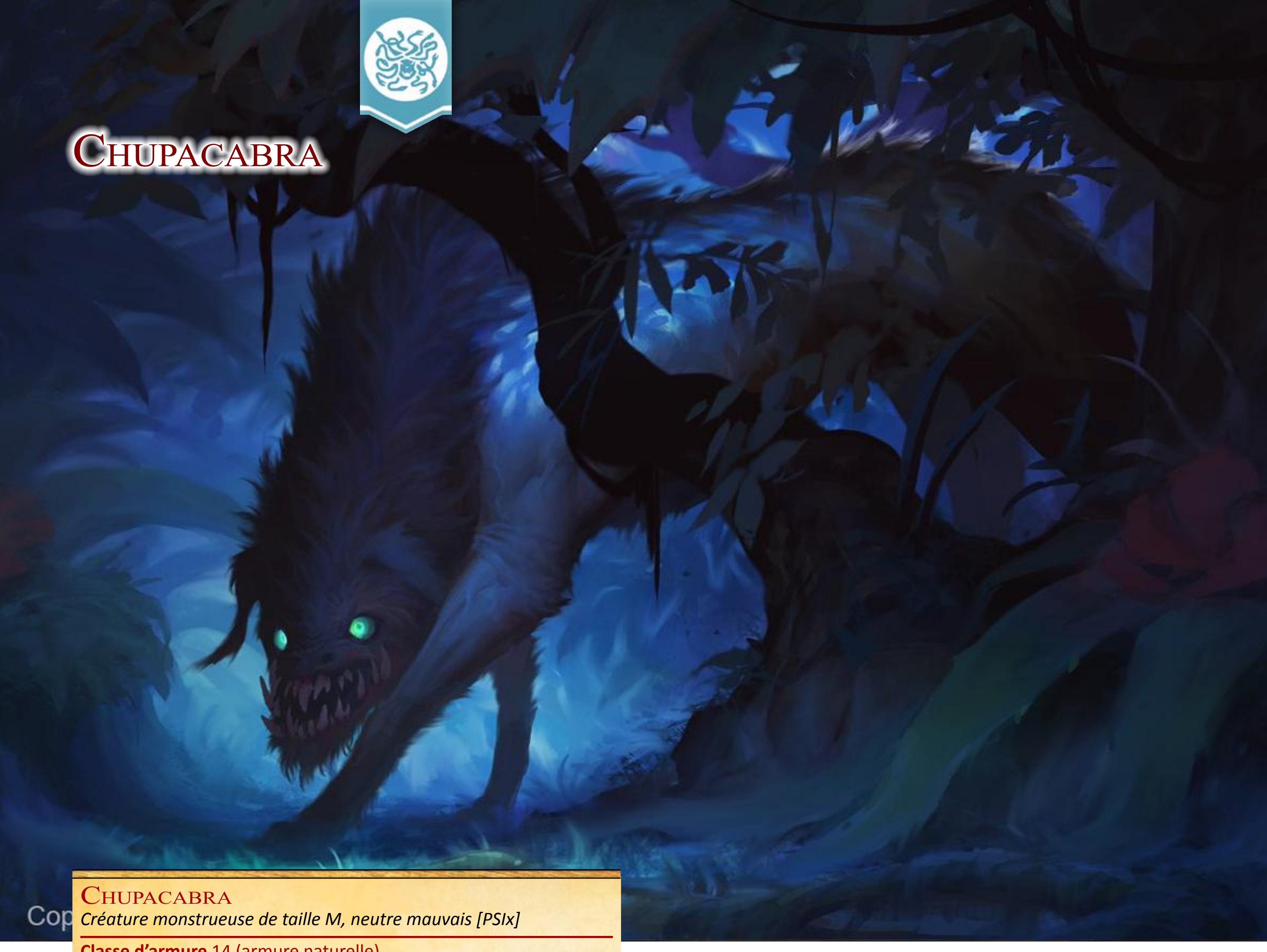
Déplacement sur la toile. La choldrith ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Toile (Recharge 5-6). *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts :* la créature est entravée par des filets de toile. En utilisant une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 11, et ainsi s'échapper des toiles en cas de réussite. Les filets de toile peuvent également être attaqués et détruits (CA 10 : points de vie 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

Chupacabra



Chupacabra

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [PSIx]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'armes non magiques
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le chupacabra a un désavantage sur ses jets d'attaque, ainsi que sur ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Absorption de sang. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre, incapable d'agir, ou entravée. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de voir ses points de vie maximum diminuer d'un montant égal aux dégâts qu'elle a subis, et de voir le chupacabra récupérer un nombre de points de vie égale à ce montant. Cette diminution persiste jusqu'à ce que la cible ait terminé un repos long. La cible meurt si cet effet fait tomber son maximum de points de vie à 0.

Réactions

Pas bouger ! Si une créature se trouvant à 1,50 mètres ou moins du chupacabra se relève, le chupacabra peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque de morsure.



Chuul

Chuul

Aberration de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues comprend le Profond mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Amphibien. Le chuul peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Détection de la magie. Le chuul ressent à volonté la magie dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Ce trait fonctionne sinon comme le sort *détection de la magie*, si ce n'est qu'il n'est pas lui-même magique.

Actions

Attaques multiples. Le chuul effectue deux attaques de pince. Si le chuul est en train d'agripper une créature, il peut également effectuer une attaque de tentacules.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14). Le chuul possède deux pinces, chacune d'elles ne pouvant agripper qu'une cible.

Tentacules. Une créature agrippée par le chuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Tant que ce poison est actif, la cible est paralysée. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.





Chwinga

Chwinga

Élémentaire de taille TP, neutre [ToA]

Classe d'armure 15
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Compétences Acrobaties +7, Perception +7, Discrétion +7
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 17
Langues -
Facteur de puissance 0 (0 XP)

Évasion. Lorsque le chwinga est soumis à un effet qui lui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit aucun dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts s'il l'échoue.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du chwinga est la Sagesse. Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes verbales et matérielles :

À volonté : *druidisme, assistance, passage sans trace, résistance*

Actions

Présent magique (1/jour). Le chwinga cible un humanoïde qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre de lui. La cible obtient un charme surnaturel du choix du MD. Voir le chapitre 7 du Dungeon Master's Guide pour plus d'infomations sur les charmes.

Refuge naturel. Le chwinga trouve refuge par magie dans un rocher, une plante vivante, ou une source d'eau naturelle qui se trouve dans le même espace que lui. Le chwinga ne peut pas être ciblé par une attaque, un sort, ou un effet magique tant qu'il est dans son abri, de plus l'abri ne gêne aucunement la vision aveugle du chwinga. Le chwinga peut utiliser son action pour sortir de son refuge. Si le refuge est détruit, le chwinga est forcé d'en sortir et apparaît dans la zone occupée par le refuge, il n'est cependant pas blessé.

Physiologie Élémentaire. Un chwinga dort mais n'a pas besoin de manger, de boire, ou de respirer. Un chwinga n'a pas de nom ni la capacité de parler. Lorsqu'un chwinga meurt, il se change en une volée de pétales, un nuage de pollen, une statuette de pierre lui ressemblant, un morceau de marbre poli, ou en une petite flaque d'eau.



Cockatrice



Cockatrice

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, la créature commence à se transformer par magie en pierre et est entravée. Elle doit répéter ce jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée pendant 24 heures.



Collecteur de cadavres



Collecteur de cadavres

Créature artificielle de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Immunités aux dégâts nécrotique, poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend toutes les langues mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Résistance à la magie. Le collecteur de cadavres a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Invocation de spectres (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le collecteur de cadavres appelle les esprits asservis de ceux qu'il a vaincus ; 1d6 spectres (sans leur Sensibilité à la lumière du soleil) surgissent dans des espaces inoccupés situés dans un rayon de 4,50 mètres autour du collecteur de cadavre. Les spectres agissent juste après le collecteur de cadavre avec la même initiative et combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Ils disparaissent si le collecteur de cadavre est détruit.

Actions

Attaques multiples. Le collecteur de cadavres effectue deux attaques de coup.

Coups. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants + 16 (3d10) dégâts nécrotiques.

Souffle paralysant (Recharge 5-6). Le collecteur de cadavres libère un gaz paralysant dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute.Une créature paralysée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Physiologie artificielle. Un collecteur de cadavres n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Couatl



Couatl

Céleste de taille M, loyal bon [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +7, Cha +6
Résistances aux dégâts radiant
Immunités aux dégâts psychiques ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision véritable 36 m, Perception passive 15
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du couatl est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le couatl peut lancer de manière innée les sorts suivants, il n'a besoin que des composantes verbales pour les lancer :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, détection de la magie, détection des pensées*
3/jour chacun : *bénédiction, bouclier, création de nourriture et d'eau, protection contre le poison, restauration partielle, sanctuaire, soins*
1/jour : *restauration supérieure, scrutation, rêve*

Armes magiques. Les attaques d'arme du couatl sont magiques.

Esprit caparaçonné. Le couatl est immunisé à la scrutation et aux effets permettant de sentir ses émotions, lire ses pensées, ou déterminer sa localisation.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 8 (1d6 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 24 heures. Jusqu'à ce que l'empoisonnement prenne fin, la cible est inconsciente. Une autre créature peut utiliser une action pour secouer la cible et ainsi la réveiller.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le couatl ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Métamorphose. Le couatl se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du couatl).

Dans sa nouvelle forme, le couatl conserve ses statistiques et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses autres actions sont remplacés par ceux de la nouvelle forme, et il gagne les statistiques et capacités (à l'exception des capacités de classe, des actions légendaires et des actions de repère) que possède sa nouvelle forme et qui lui font défaut. Si la nouvelle forme possède une attaque de morsure, le couatl peut utiliser à la place sa propre attaque de morsure.



Crânefeu

Physiologie de Mort-vivant. Un crânefeu n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Crânefeu

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 40 (9d4 + 18)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +5, Perception +2
Résistances aux dégâts foudre, nécrotique, perforant
Immunités aux dégâts froid, feu, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Illumination. Le crânefeu émet une lumière faible dans un rayon de 4,50 m, ou bien une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres de plus. Il peut passer d'une option à l'autre en utilisant une action.

Résistance à la magie. Le crânefeu a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Renaissance. Si le crânefeu est détruit, il récupère tous ses points de vie en 1 heure, à moins que ses restes n'aient été aspergés d'eau bénite ou qu'ils ne soient la cible d'un sort de *dissipation de la magie* ou de *délivrance des malédictions.*

Sorts. Le crânefeu est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il n'a besoin ni de composantes somatiques ni de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sort mineur (à volonté) : *main de mage*
Niveau 1 (3 emplacements) : *projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (2 emplacements) : *flou, sphère enflammée*
Niveau 3 (1 emplacement) : *boule de feu*

Actions

Attaques multiples. Le crânefeu utilise deux fois Rayon de feu.

Rayon de feu. *Attaque à distance avec un sort* : +5 au toucher, portée 9 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu.



Créatures miniaturisées

Les lois de la magie sont parfois impénétrables, et les créatures qui en subissent les effets se retrouvent parfois fortement, et irréversiblement, transformées.

Géant des collines miniaturisé

Géant de taille P, loyal mauvais [ALS5]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Géant, Gobelin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Attaques multiples. Le géant miniaturisé effectue deux attaques de massue. Si le géant des collines miniaturisé touche la même cible avec les deux attaques de massue, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être *incapable d'agir* jusqu'à la fin du prochain tour de la cible.

Actions

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants.

Nuée de gobelins miniaturisés

Nuée de taille M d'humanoïdes (gobelinoïde) de taille TP, loyal mauvais [ALS5]

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

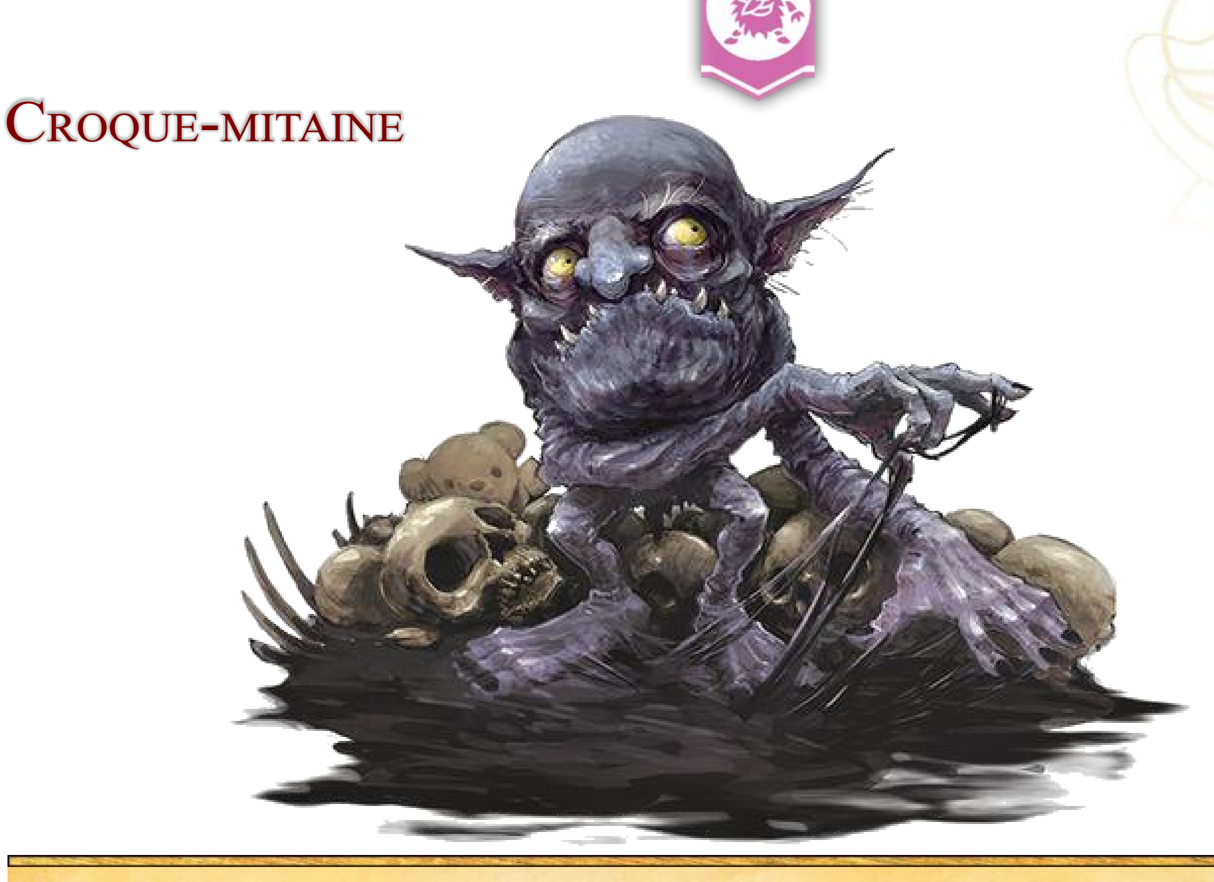
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant
Immunités aux conditions entravé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Gobelin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, et la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour une créature de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

Actions

Tous petits cimeterres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 10 (4d4) dégâts tranchants, ou 5 (2d4) dégâts tranchants si la nuée possède la moitié de ses points de vie ou moins.

Croque-mitaine



Croque-mitaine

Fée de taille P, chaotique neutre [VGM]

Classe d'armure 14
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Escamotage +6, Discrétion +6
Résistances aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Sylvestre
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Graisse de croque-mitaine. Le croque-mitaine excrète par ses pores une graisse non-inflammable. Le croque-mitaine choisit si la graisse est visqueuse ou si elle est collante et peut changer la consistance de la graisse qui le recouvre en utilisant une action bonus.

Graisse visqueuse : Tant qu'il est recouvert de graisse visqueuse, le croque-mitaine gagne l'avantage aux jets de Dextérité (Acrobaties) effectués pour échapper aux liens, se glisser dans des espaces étroits, et mettre fin à la condition agrippé.

Graisse collante : Tant qu'il est recouvert de graisse collante, le croque-mitaine gagne l'avantage aux jets de Force (Athlétisme) effectués pour agripper et à tous les jets de caractéristique effectués pour maintenir sa prise sur une autre créature, une surface, ou un objet. Le croque-mitaine peut également escalader les surfaces difficiles, y compris se déplacer au plafond la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer de jet de caractéristique.

Fissure dimensionnelle. En utilisant une action bonus, le croque-mitaine peut créer une crevasse invisible et immobile au milieu d'une ouverture ou d'un encadrement (de porte, fenêtre, etc.) qu'il peut voir et situé 1,50 mètre de lui maximum, à condition que cet espace ne dépasse pas 3 mètres pour chacune de ses dimensions. La fissure dimensionnelle fait le pont entre cet espace et n'importe quel point se trouvant à 9 mètres de lui et que le croque-mitaine peut voir ou dont il spécifie la distance et la distance (par exemple «9 mètres au dessus»). Tant qu'il est à proximité de la fissure, le croque-mitaine peut voir au travers et est également considéré comme étant à côté du point de destination, et tout ce que le croque-mitaine met dans la fissure (y compris une partie de son corps) surgit au niveau de la destination. Seul le croque-mitaine peut utiliser la fissure, et elle persiste jusqu'à la fin du prochain tour du croque-mitaine.

Odorat fantastique. Le croque-mitaine a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Bourrade. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants.

Flaque de graisse. Le croque-mitaine crée une flaque de graisse qui est soit visqueuse soit collante (au choix du croque-mitaine). Le flaque est profonde de 2,5 centimètres et recouvre le sol dans l'espace qu'occupe le croque-mitaine. La flaque est un terrain difficile pour toutes les créatures sauf pour les croque-mitaines et reste en place pendant 1 heure.

Si la graisse est visqueuse, toute créature qui entre dans la zone de la flaque ou qui y débute son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 sous peine de tomber à terre.

Si la graisse est collante, toute créature qui entre dans la zone de la flaque ou qui y débute son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être entravée. Au cours de son tour, une créature peut utiliser une action pour tenter de s'extirper de la flaque collante, mettant un terme à l'effet qui l'affecte et se déplaçant dans l'espace inoccupé sans danger le plus proche en réussissant un jet de Force DD 11.

Cuirassier astral



Physiologie de Titan. Bien qu'il puisse manger ou dormir s'il le désire, un cuirassier astral n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Cuirassier astral

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 297 (17d20 + 119)
Vitesse 4,50 m, vol 24 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +9
Compétences Perception +9
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, étourdi
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues -
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Cône d'antimagie. L'œil ouvert du cuirassier astral crée une zone d'antimagie, comme un sort de *champ antimagie*, dans un cône de 45 mètres de rayon. Au début de chacun de ses tours, le cuirassier astral décide de l'orientation du cône. Le cône n'est pas activé tant que l'œil du cuirassier est fermé ou tant qu'il est aveuglé.

Entité astrale. Le cuirassier astral ne peut pas quitter le Plan Astral, ni être banni ou téléporté en dehors du Plan Astral.

Donjon demi-planaire. Toute créature ou objet que le cuirassier astral englouti est transporté dans un demi-plan dans lequel on ne peut entrer qu'en utilisant un sort de *souhait* ou en utilisant la capacité Visite du Donjon de cette créature. Une créature ne peut quitter le demi-plan qu'en utilisant une magie de voyage planaire, comme le sort *changement de plan* par exemple. Le demi-plan ressemble à une caverne de pierre d'à peu près 300 mètres de diamètres et de 30 mètres de hauteur sous plafond. Tel un estomac, il contient les restes des anciens repas du cuirassier astral. Le cuirassier astral ne peut pas être blessé depuis l'intérieur du demi-plan. Si le cuirassier astral meurt, le demi-plan disparaît, et tout ce qu'il renfermait apparaît autour du cadavre de la créature. Le demi-plan est sinon indestructible.

Résistance légendaire (3/jour). Si le cuirassier astral échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du cuirassier astral sont magiques.

Rompre le cordon argenté. Si le cuirassier astral effectue un coup critique contre une créature voyageant dans le Plan Astral par l'intermédiaire du sort *projection astrale*, le cuirassier astral peut couper le cordon argenté de la cible plutôt que de lui infliger des dégâts.

Actions

Attaques multiples. Le cuirassier astral effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (5d10 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure et que ces dégâts la font tomber à 0 point de vie ou qu'elle est incapable d'agir, le cuirassier astral l'engloutit. Une cible engloutie, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, apparaît dans un espace inoccupé sur le sol du Donjon Demi-planaire du cuirassier planaire.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d6 + 9) dégâts tranchants.

Actions légendaires

Le cuirassier astral peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le cuirassier astral récupère les actions légendaires qu'il a dépensées au début de son tour de jeu.

Griffe. Le cuirassier astral effectue une attaque de griffe.

Visite du Donjon (coûte 2 actions). Une créature de taille TG ou inférieure que le cuirassier astral peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui maximum doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 19 sous peine d'être téléportée par magie sur un espace inoccupé du Donjon Demi-planaire du cuirassier astral. À la fin du prochain tour de la cible, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté précédemment, ou dans l'espace inoccupé le plus proche s'il est occupé.

Projection psychique (coûte 3 actions). Chaque créature se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du cuirassier astral doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19, et subit 15 (2d10 + 4) dégâts psychiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Cyclope

Cyclope

Géant de taille TG, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Sens Perception passive 8
Langues Géant
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

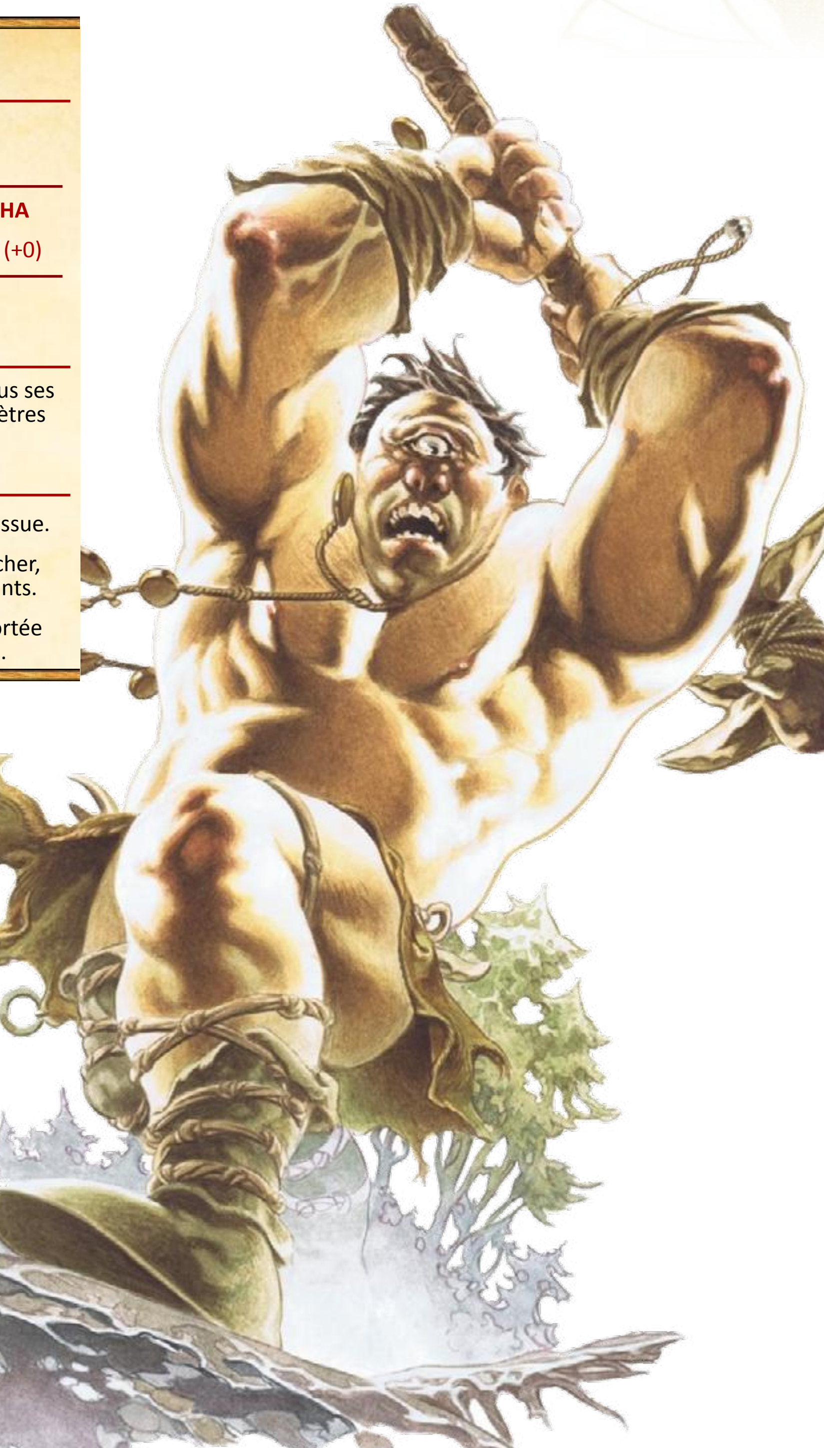
Faible perception du relief. Le cyclope a un désavantage à tous ses jets d'attaque effectués contre une cible située à plus de 9 mètres de lui.

Actions

Attaques multiples. Le cyclope effectue deux attaques de massue.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.





Décapus



Les Décapus sont des chasseurs solitaires carnivores qui se déplacent de branche en branche et attrapent leur proie grâce à leurs tentacules de 3 mètres de long. Ces tentacules leurs permettent également de grimper aux murs et aux plafonds.

Après s'être assuré une position avantageuse, le décapus se suspend par l'un de ses tentacules et attaquent avec ses neuf autres. Sur le sol, un décapus est plus lent et moins dangereux. Il doit utiliser la moitié de ses tentacules pour se soutenir correctement, ne lui laissant que cinq tentacules pour attaquer et se défendre.

Décapus

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [TP]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 4,50 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Athlétismes +4, Perception +2, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le décapus effectue deux attaques, une de morsure et une de tentacules.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature agrippée par le décapus. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 24 (9d4 + 2) dégâts contondants, ou 14 (5d4 + 2) dégâts contondants si le décapus agrippe une créature autre que la cible de cette attaque ou si le décapus est sur le sol. La cible est également agrippée (évasion DD 14) à moins que le décapus ne l'agrippe déjà. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée.

Décapus Marin. Le décapus marin est similaire à son cousin terrestre, il gagne simplement une vitesse de nage de 9 mètres et ne peut respirer que sous l'eau.



Demi-dragon



Archétype de demi-dragon

Une bête, un humanoïde, un géant, ou une créature monstrueuse peuvent devenir des demi-dragons. Lorsqu'une créature devient un demi-dragon, elle conserve toutes ses caractéristiques à l'exception de ce qui est noté ci-dessous.

Taille du demi-dragon	Souffle de combat	Prérequis optionnel
Grande ou inférieure	dragon nouveau-né	FP 2 ou supérieur
Très Grande	Jeune dragon	FP 7 ou supérieur
Gigantesque	Dragon adulte	FP 8 ou supérieur

Sens. Le demi-dragon gagne la vision aveugle avec une portée de 3 mètres et la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres.

Résistances. Le demi-dragon gagne la résistance à un type de dégâts basé sur sa couleur.

Couleur	Résistance aux dégâts
Noir ou cuivre	Acide
Bleu ou bronze	Foudre
Airain, or, ou rouge	Feu
Vert	Poison
Argent ou blanc	Froid

Langues. Le demi-dragon parle le Draconique en plus de toutes les autres langues qu'il connait.

Nouvelle action : Souffle de combat. Le demi-dragon possède le Souffle de combat correspondant au dragon dont il possède une moitié. La taille du demi-dragon détermine comment cette action fonctionne.

Exemple de demi-dragon

Ici, l'archétype de demi-dragon a été appliqué à un humain vétéran pour créer un demi-dragon rouge vétéran. Le clibanion a été remplacé par un harnois.

Demi-dragon rouge, vétéran

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4
Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Résistances aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques d'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également effectuer une attaque d'épée courte.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le vétéran crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Réactions

Parade. Le vétéran augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Errata

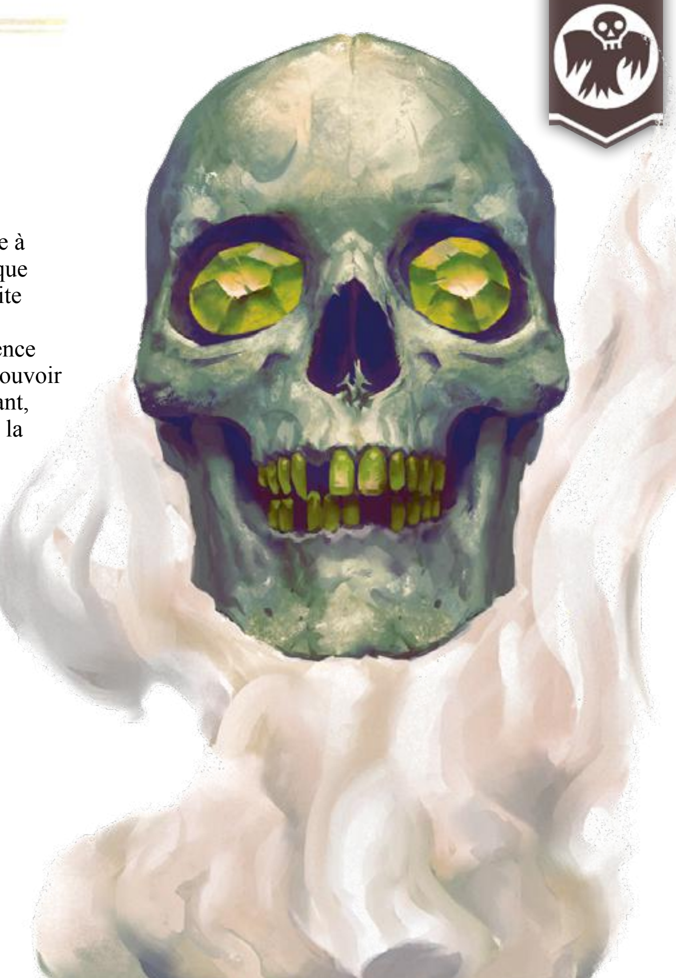
Sur le demi-dragon rouge de l'exemple, enlevez la ligne **Jets de sauvegarde** ainsi que la réaction ***Parade.***
Pour éviter de recalculer le facteur de puissance d'une créature, n'appliquez cet archétype qu'aux créatures qui correspondent aux prérequis optionnels indiqués dans la table des Souffles de combat ci-dessus. Sinon, utilisez le *Dungeon Master's Guide* pour recalculer le FP après que vous ayez appliqué l'archétype.

PNJ demi-dragon. Le Bestiaire 3 référence des PNJ demi-dragon : Langdedrosa Colère-bleue (demi-dragon bleu FP 4), Rezmir (demi-dragon noir FP 7).

Demi-liche

Existence acharnée. Même après qu'une liche ait été réduite à l'état de demi-liche, son phylactère perdure. Aussi longtemps que son phylactère reste intact, la demi-liche ne peut pas être détruite définitivement. Son crâne se reconstruit au bout de 1d10 jours, ramenant la créature à sa misérable condition. Si elle a la présence d'esprit de le faire, une demi-liche peut récupérer son ancien pouvoir en ne remplissant son phylactère que d'une seule âme. Ce faisant, la demi-liche reconstitue son corps de mort-vivant et redevient la liche qu'elle était.

Physiologie de Mort-vivant. Une demi-liche n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir. La volonté de survivre de la demi-liche est tellement forte qu'elle a toujours le nombre maximum de points de vie sur ses dés de vie, au lieu d'en avoir une moyenne.



Demi-liche

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 80 (20d4)
Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +11, Sag +9, Cha +11
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, étourdi
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 18 (20 000 XP)

Esquive. Si la demi-liche est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts initiaux, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si elle l'échoue.

Résistance légendaire (3/jour). Si la demi-liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Immunité au Renvoi des Morts-vivants. La demi-liche est immunisée aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Hurlement (Recharge 5-6). La demi-liche émet un cri à glacer le sang. Chaque créature se trouvant à 9 mètres de la demi-liche et qui peut entendre le hurlement doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de tomber à 0 point de vie. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est effrayé jusqu'à la fin de son prochain tour.

Absorption vitale. La demi-liche cible jusqu'à trois créatures qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 sous peine de subir 21 (6d6) dégâts nécrotiques, de plus la demi-liche récupère un nombre de points de vie égal au total des dégâts infligés à toutes les cibles.

Actions légendaires

La demi-liche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La demi-liche récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Envolée. La demi-liche s'envole de la moitié de sa vitesse de déplacement.

Nuage de poussière. La demi-liche fait tourbillonner par magie la poussière de ses restes. Chaque créature se trouvant à 3 mètres ou moins de la demi-liche, y compris derrière les angles de mur, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglé jusqu'à la fin du prochain tour de la demi-liche. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à cet effet jusqu'à la fin du prochain tour de la demi-liche.

Absorption d'énergie (coûte 2 actions). Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de la demi-liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, les points de vie maximum de la créature sont réduits par magie de 10 (3d6). Si les points de viemaximum de la créature sont réduits à 0 par cet effet, la créature meurt. Les points de vie maximum de la créature peuvent être récupérés grâce à un sort de *restauration suprême* ou à un effet magique similaire.

Infâme malédiction (coûte 3 actions). La demi-liche cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 5 sous peine d'être maudite par magie. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, la cible a un désavantage à ses jets d'attaques et de sauvegarde. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à la malédiction en cas de réussite.

Le repaire de la Demi-liche

Une demi-liche cache ses restes physiques et ses trésors dans une tombe labyrinthique protégée par des monstres et des pièges. Au cœur de ce labyrinthe ne reste plus que le crâne de la demi-liche et la poussière de ses autres os.

Dans sa crypte, une demi-liche a accès à des actions de repaire et à des utilisations supplémentaires de ses actions légendaires. L'ensemble de son repaire possède également des traits uniques. Une demi-liche dans son repaire a un facteur de puissance de 20 (24 500 XP).

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), la demi-liche lance un d20. Sur un résultat de 11 ou supérieur, la demi-liche utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants. Elle ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs.

- La tombe tremble violemment pendant un moment. Chacune des créatures se tenant sur le sol de la tombe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine d'être jetée à terre.
- La demi-liche cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 18 mètres d'elle maximum. Une zone d'antimagie remplit l'espace occupé par la créature et se déplace avec elle jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- La demi-liche peut cibler toutes les créatures qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Aucune des cibles ne peut récupérer de points de vie avant que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.

Caractéristiques du repaire

La tombe de la demi-liche possède certains, si ce n'est l'ensemble, des effets présentés ci-dessous :

- La première fois qu'une créature non-mauvaise pénètre dans la zone de la tombe, la créature subit 16 (3d10) dégâts nécrotiques.
- Les monstres présents dans la tombe ont un avantage à leurs jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions *charmé* ou *effrayé*, et contre les capacités de renvoi des morts-vivants.
- La tombe est protégée contre les déplacements magiques des créatures que la demi-liche n'a pas autorisées à circuler. De telles créatures ne peuvent pas se téléporter vers l'intérieur de la zone de la tombe (ni de l'intérieur vers l'extérieur), et ne peuvent pas non plus utiliser le voyage planaire pour entrer ou quitter la zone. Les effets qui permettent la téléportation ou le voyage planaire fonctionnent à l'intérieur de la tombe aussi longtemps qu'ils ne sont pas utilisés pour sortir de la zone ou pour y entrer.

Si la demi-liche est détruite, ces effets disparaissent au bout de 10 jours.

Acererak et ses Disciples

La transformation en demi-liche n'est pas une fin pénible pour toutes les liches qui en font l'expérience. Si c'est un choix murement réfléchi, la voie de la demi-liche devient l'étape suivante vers le chemin des ténèbres. La liche Acererak – un puissant magicien et démonologue ainsi que l'infâme maître de la Tombe des Horreurs – a anticipé sa propre transformation, s'y préparant en introduisant des gemmes enchantées dans ses orbites et à la place de ses dents. Chacune de ces pierres précieuses possède le pouvoir de capturer les âmes capables d'alimenter son phylactère.

Acererak a abandonné son corps physique, acceptant le fait qu'il pourrait tomber en poussière tandis qu'il voyagerait vers d'autres plans d'existence sous l'aspect d'une conscience désincarnée. Si le crâne, qui était son dernier reste physique, venait à être dérangé, ses gemmes réclameraient les âmes des malappris qui auraient osé s'introduire dans son tombeau, les transférant par magie dans son phylactère.

Les liches qui suivent la voie d'Acererak pensent qu'en se libérant de leur corps elles pourront poursuivre leur quête de pouvoir par-delà le monde des mortels. Comme leur modèle le fit avant elles, elles sécurisent leurs restes dans des cryptes bien gardées, utilisant des pierres d'âme pour maintenir leur phylactère en état et détruire les aventuriers qui dérangeraient leur repaire.

Acererak ou toute autre demi-liche comme elle possède un facteur de puissance de 21 (33 000 XP), ou 23 (50 000 XP) si elle se trouve dans son repaire, et gagne l'action optionnelle suivante.

Emprisonnement de l'âme. La demi-liche cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 19. En cas d'échec au jet, l'âme de la cible est emprisonnée par magie à l'intérieur de l'une des gemmes de la demi-liche. Tant que l'âme est prisonnière, le corps de la cible et tout son équipement cesse d'exister. En cas de réussite au jet, la cible subit 24 (7d6) dégâts nécrotique, et si ces dégâts font tomber les points de vie de la cible à 0, son âme est emprisonnée comme si elle avait échoué son jet de sauvegarde. Une âme prisonnière d'une gemme pendant 24 heures est dévorée et cesse d'exister.

Si la demi-liche tombe à 0 point de vie, elle est détruite et tombe en poussière, ne laissant derrière elle que ses gemmes. Briser une gemme libère l'âme qui y était emprisonnée, à ce moment-là le corps de la cible se reforme et apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de celui où la gemme a été brisée, et dans le même état que lorsqu'elle a été emprisonnée.



Démons

Types de démons

Les démonologues organisent la distribution chaotique des démons en catégories générales de pouvoir connues sous le terme de Type. La plupart des démons rentrent dans l'un des six Types majeurs, les plus faibles étant classés dans le Type 1, et les plus forts dans le Type 6. Les démons ne faisant pas partie de l'un des six Types principaux sont classés en démons mineurs ou en seigneurs démons.

Démons par Type

Type	Exemples
1	Barlgura, démon d'ombre, vrock
2	Chasme, hezrou
3	Glabrezu, yochlol
4	Nalfeshnee
5	Marilith
6	Balor, goristro

Variante : Invocation de démons

Certains démons peuvent avoir une action optionnelle qui leur permet d'invoquer d'autres démons.

Invocation de démons (1/jour). Le démon décide ce qu'il souhaite appeler et tente une invocation magique.

- Un **balor** a 50% de chance d'invoquer 1d8 vrocks, 1d6 hezrous, 1d4 glabrezus, 1d3 nalfeshnees, 1d2 mariliths, ou un goristro.
- Un **barlgura** a 30% de chance d'invoquer un barlgura.
- Un **chasme** a 30% de chance d'invoquer un chasme.
- Un **glabrezu** a 30% de chance d'invoquer 1d3 vrocks, 1d2 hezrous, ou un glabrezu.
- Un **hezrou** a 30% de chance d'invoquer 2d6 dretchs ou un hezrou.
- Une **marilith** a 50% de chance d'invoquer 1d6 vrocks, 1d4 hezrous, 1d3 glabrezus, 1d2 nalfeshnee, ou une marilith.
- Une **nalfeshnee** a 50 % de chance d'invoquer 1d4 vrocks, 1d3 hezrous, 1d2 glabrezus, ou une nalfeshnee.
- Un **vrock** a 30% de chance d'invoquer 2d4 dretchs ou un vrock.
- Un **yochlol** a 50% de chance d'invoquer un yochlol.

Un démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur. Il agit comme un allié de son invocateur, mais ne peut pas invoquer d'autres démons à son tour. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie en utilisant une action.

Alkilith

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d8 + 90)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	19 (+4)	22 (+6)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +10
Compétences Discrétion +8
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Amorphe. L'alkilith peut se déplacer au travers d'un espace large de 2,5 centimètres minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

Apparence trompeuse. Tant que l'alkilith est immobile, il ne peut pas être dinstingué d'un amas de champignons ou de substance visqueuse.

Incitation à la folie. Toute créature qui n'est pas un démon et qui début son tour dans un rayon de 9 mètres autour de l'alkilith doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18, sous peine d'entendre un faible bourdonnement à l'intérieur de sa tête pendant un moment, et avoir un désavantage sur son prochain jet d'attaque, de sauvegarde, ou de caractéristique.

Si le jet de sauvegarde contre l'Incitation à la folie échoue de 5 points ou plus, la créature est à la place soumise au sort *confusion* pendant 1 minute (aucune concentration n'est requise de la part de l'alkilith). Tant qu'elle est sous cet effet, la créature est immunisée à l'Incitation à la folie.

Résistance à la magie. L'alkilith a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'alkilith effectue trois attaques de tentacule.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d6 + 4) dégâts d'acide.





Armanite

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Résistance à la magie. L'armanite a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'armanite sont magiques.

Actions

Attaques multiples. L'armanite effectue trois attaques : une de sabots, une de griffes, et une de queue dentelée.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants.

Queue dentelée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants.

Pique foudroyante (Recharge 5-6). L'armanite projette un éclair sur une ligne de 18 mètres de long et 3 mètres de large. Toute créature qui se trouve sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 27 (6d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas d'échec.

Babau

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Compétences Perception +5, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Abyssal
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du babau est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le babau peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes marérielles :

A volonté : *ténèbres, dissipation de la magie, peur, métal brûlant, lévitation*

Actions

Attaques multiples. Le babau effectue deux attaques de corps à corps. Il peut également utiliser Regard affaiblissant avant ou après avoir effectué l'une de ces attaques.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Regard affaiblissant. Le babau cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 6 mètres de lui maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec au jet, lorsqu'elle effectue une attaque d'arme qui utilise la Force, la cible n'inflige que la moitié des dégâts qu'elle devrait infliger normalement. L'effet dure 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Balor

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 262 (21d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12
Résistances aux dégâts froid, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 19 (22 000 XP)

Agonie. Lorsqu'il meurt, le balor explose, et chacune des créatures situées à 9 mètres ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 70 (20d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'explosion embrase les objets inflammables dans cette zone, qui ne sont pas tenus ou portés, et détruit les armes du balor.

Aura de feu. Au début de chacun des tours du balor, toute créature située à 1,50 mètre de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu, de plus les objets inflammables situé dans l'aura, qui ne sont pas tenus ou portés, s'embrasent. Une créature qui touche le balor ou le frappe avec une attaque de corps à corps tout en se trouvant à 1,50 mètre de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du balor sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le balor effectue deux attaques : une d'épée longue et une de fouet.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d8 + 8) dégâts tranchants + 13 (3d8) dégâts de foudre. Si le balor réalise un coup critique, il lance trois fois les dés de dégâts au lieu de deux.

Fouet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être attirée de 4,50 mètres maximum vers le balor.

Téléportation. Le balor se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 36 mètres de lui maximum.



Barlgura

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6
Compétences Perception +5, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du barlgura est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le barlgura peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

1/jour chacun : *enchevêtrement, force fantasmagorique*
2/jour chacun : *déguisement, invisibilité* (personnel uniquement)

Téméraire. Au début de son tour, le barlgura peut gagner l'avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Saut avec élan. Le barlgura peut sauter en longueur jusqu'à 12 mètres ou en hauteur jusqu'à 6 mètres, à condition qu'il prenne de l'élan.

Actions

Attaques multiples. Le barlgura effectue trois attaques : une de morsure et deux de poing.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts contondants.

Bulezau

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 9
Langues Abyssal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Présence putréfiante. Toute créature, sauf les démons, qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour d'un ou de plusieurs bulezau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir 1d6 dégâts nécrotiques + 1 dégât nécrotique pour chaque bulezau dans un rayon de 9 mètres autour d'elle.

Saut arrêté. Le bulezau peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

Pied-sûr. Le bulezau a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient le jeter à terre.

Actions

Queue barbelée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d12 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre les maladies sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible se voit affublée de furoncles purulents, tousse des mouches, et a des morceaux de chair pourrissante qui tombent ; la cible doit retenter son jet de sauvegarde après que 24 heures se soient écoulées. Si le jet de sauvegarde est une réussite, la maladie est guérie. En cas d'échec au jet, les points de vie maximum de la cible diminuent de 4 (1d8). La cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0.



Chasme

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (13d10 + 13)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +5
Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Bourdonnement. Le chasme produit un horrible son bourdonnant auquel les démons sont immunisés. Toute autre créature qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du chasme doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Une créature qui ne peut pas entendre le bourdonnement réussit automatiquement son jet de sauvegarde. L'effet sur une créature rendue inconsciente prend fin si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour l'asperger avec de l'eau bénite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ou si cet effet prend fin pour elle, elle est immunisée au bourdonnement pour les prochaines 24 heures.

Résistance à la magie. Le chasme a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Pattes d'araignée. Le chasme peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Rostre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 16 (4d6 + 2) dégâts perforants + 24 (7d6) dégâts nécrotiques, et les points de vie maximum de la cible sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Si cet effet réduit les points de vie maximum de la créature à 0, la créature meurt. Cette réduction des points de vie maximum de la créature est effective jusqu'à ce que la créature termine un repos long ou soit ciblée par un sort de *restauration supérieure*, ou tout effet similaire.

Démon d'ombres

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +4
Compétences Discrétion +7
Vulnérabilités aux dégâts radiant
Résistances aux dégâts acide, feu, nécrotique, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, foudre, poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Mouvement Incorporel. Le démon peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière. Tant qu'il est exposé à une lumière vive, le démon a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposé à une lumière faible, le démon peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Se cacher.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts psychiques ou, si le démon a l'avantage à son jet d'attaque, 17 (4d6 + 3) dégâts psychiques.

Physiologie d'ombre. Un démon d'ombre n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Draelgoth

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Héritage des fées. Le draelgoth a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du draelgoth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le draelgoth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres*
1/jour chacun : *confusion, lumières dansantes, lueur féerique*

Actions

Attaques multiples. Le draelgoth effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts tranchants.

Dretch

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Abyssal, télépathie à 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'Abyssal
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (2d4) dégâts tranchants.

Nuage fétide (1/jour). Un immonde gaz verdâtre s'échappe du dretch dans un rayon de 3 mètres. Le gaz contourne les angles, et la zone est légèrement obscurcie. Il reste en place pendant une minute ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse. Toute créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant. Tant qu'elle est empoisonnée par le nuage fétide la cible ne peut utiliser que, lors de son tour, soit une action soit une action bonus, mais pas les deux, et elle ne peut pas utiliser de réaction.



Dybbuk

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 14
Points de vie 37 (5d8 + 15)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Tromperie +6, Intimidation +4, Perception +4
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Commun, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Mouvement Incorporel. Le dybbuk peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du dybbuk est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *porte dimensionnelle*
3/jour chacun : *peur, force fantasmagorique*

Résistance à la magie. Le dybbuk a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Manipulation de cadavre. Le dybbuk peut utiliser une action bonus tant qu'il possède un cadavre pour lui faire faire quelque chose de surnaturel, comme vomir du sang, faire une rotation de 360 degrés à sa tête, faire en sorte qu'un quadrupède marche comme un bipède. Toute créature ou bête qui le voit faire doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être effrayée par le dybbuk pendant 1 minute. La créature effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Une créature qui réussit un jet de sauvegarde contre cette capacité est immunisée .

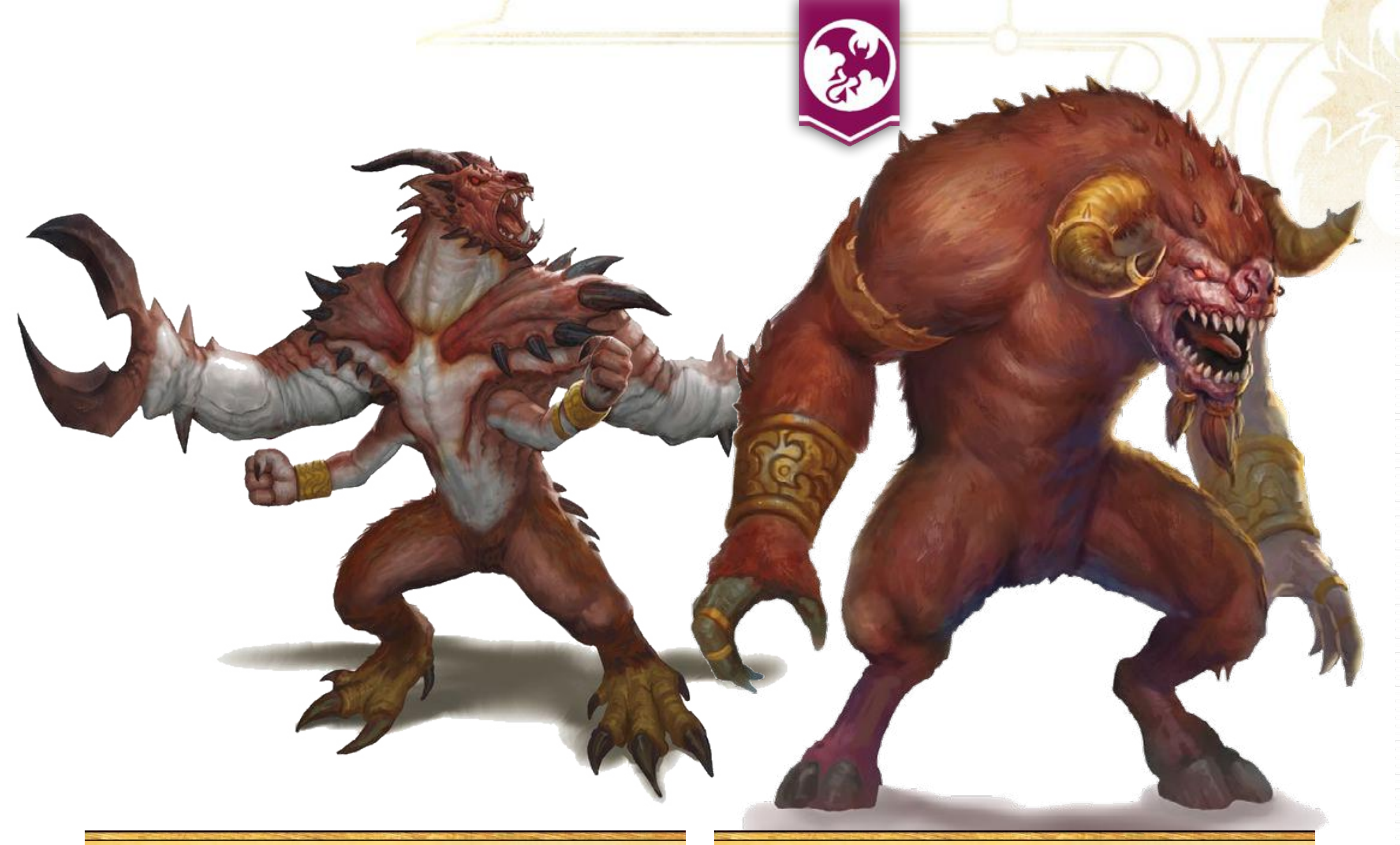
Actions

Vrille. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, ses points de vie maximum sont diminués de 3 (1d6). Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. La cible meurt si ses points de vie maximum sont réduits à 0 par cet effet.

Possession de cadavre. Le dybbuk disparaît à l'intérieur d'un cadavre intact qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui. Le cadavre doit être de taille G ou inférieure et être celui d'une bête ou d'un humanoïde. Le dybbuk possède alors pleinement la créature. Son type devient mort-vivant, elle semble en vie, et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au nombre de points de vie maximum du cadavre lorsqu'il était en vie.

Tant qu'il possède le cadavre, le dybbuk conserve ses points de vie, son alignement, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse, de Charisme, sa capacité de télépathie, son immunité aux dégâts de poison et aux conditions épuisement, charmé, et effrayé. Il utilise sinon les statistiques de la cible qu'il possède, ayant accès à ses connaissances et ses maîtrises mais pas à ses capacités de classe, si elle en a.

La possession perdure jusqu'à ce que les points de vie temporaires tombent à 0 (auquel cas le corps devient un cadavre une fois de plus) ou que le dybbuk mette fin à la possession en utilisant une action bonus. Lorsque la possession prend fin, le dybbuk réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètres maximum du cadavre.



Glabrezu

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10 + 75)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Sag +7, Cha +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du glabrezu est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Le glabrezu peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, dissipation de la magie, ténèbres*
1/jour chacun : *confusion, vol, mot de pouvoir d'étourdissement*

Résistance à la magie. Le glabrezu a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le glabrezu effectue quatre attaques : deux de pince et deux de poing. Il peut sinon effectuer deux attaques de pince et lancer un sort.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 15). Le glabrezu possède deux pinces, chacune d'elles ne pouvant agripper qu'une cible.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

Goristro

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 310 (23d12 + 161)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (-2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +13, Dex +6, Con +13, Sag +7
Compétences Perception +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Abyssal
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Charge. Si le goristro se déplace en ligne droite sur au moins 4,50 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible subit 38 (7d10) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine d'être repoussée de 6 mètres et jetée à terre.

Mémoire du labyrinthe. Le goristro peut se rappeler parfaitement de tous les chemins qu'il a déjà empruntés.

Résistance à la magie. Le goristro a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Monstre de siège. Le goristro inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le goristro effectue trois attaques : deux de poing et une de sabot.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Sabot. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 23 (3d10 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine d'être jetée à terre.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 45 (7d10 + 7) dégâts perforants.

Gueule démoniaque
Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, la gueule démoniaque fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, la gueule démoniaque peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.



Hezrou
Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d10 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +8, Sag +4
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Résistance à la magie. Le hézrou a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

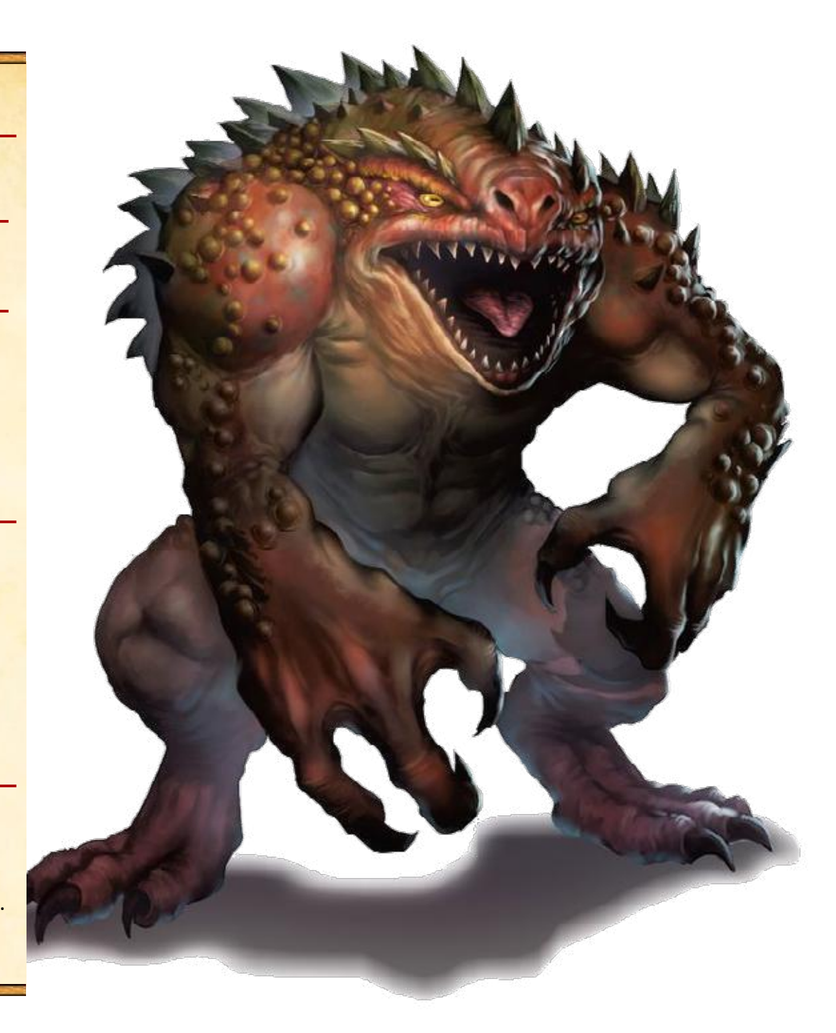
Puanteur. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour du hezrou doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur des hezrous pour les prochaines 24 heures.

Actions

Attaques multiples. Le hezrou effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.



Mâne

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 9
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (2d4) dégâts tranchants.





Marilith

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Résistance à la magie. La marilith a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de la marilith sont magiques.

Réactif. La marilith peut utiliser une réaction à tous les tours d'un combat.

Actions

Attaques multiples. La marilith effectue sept attaques : six d'épée longue et une de queue.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 19). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée la cible est entravée, la marilith touche automatiquement cette cible avec son attaque de queue, mais elle ne peut pas effectuer d'attaque de queue contre d'autres cibles.

Téléportation. La marilith se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'elle peut voir, situé à 36 mètres d'elle maximum.

Réactions

Parade. La marilith augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.





Maurezhi

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 88 (16d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Compétences Tromperie +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, Elfique, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Résistance à la magie. Le maurezhi a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Modification de forme. Le maurezhi peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde qu'il a dévoré. Il reste sous cette forme pendant 1d6 jours, au cours de cette période la forme qu'il a prise se dégrade petit à petit, lorsque l'effet prend fin la forme tombe pour révéler le corps du démon.

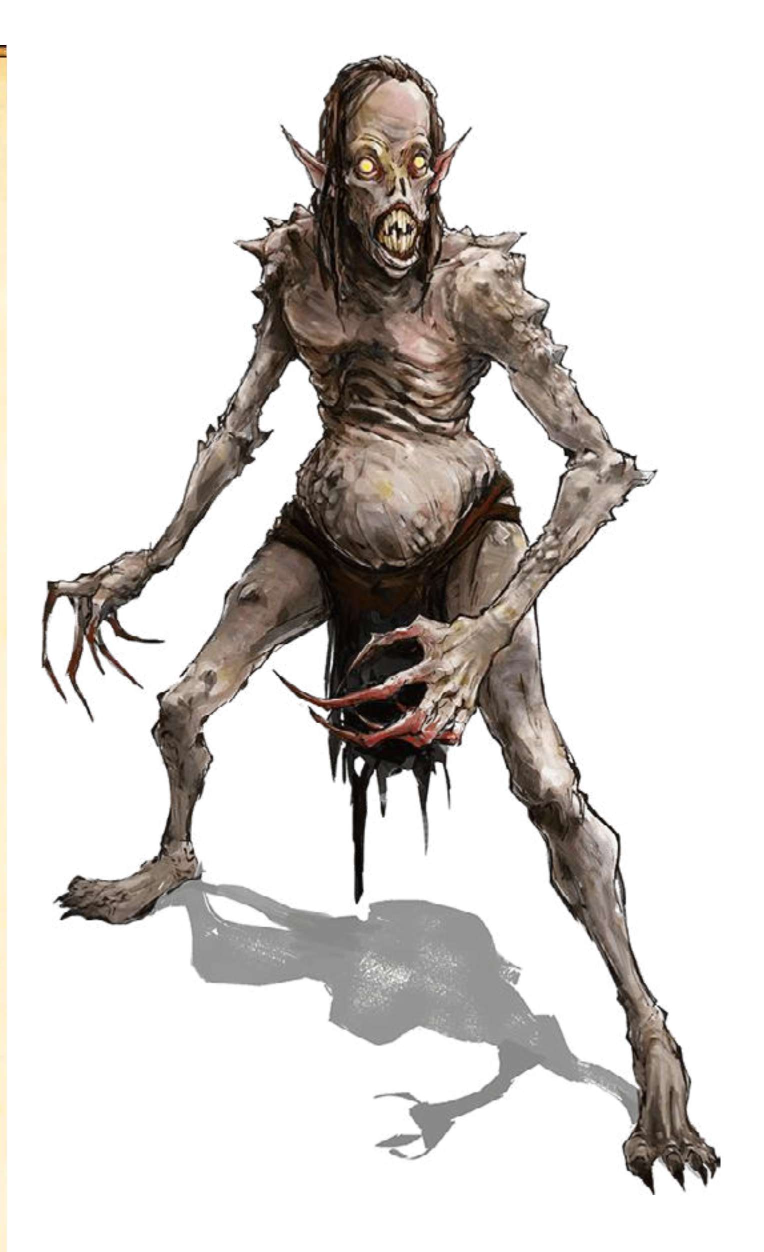
Actions

Attaques multiples. Le maurezhi effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, sa valeur de Charisme est réduite de 1d4. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. La cible meurt si sa valeur de Charisme tombe à 0. Elle se relève 24 heures plus tard en tant que goule, à moins qu'elle n'ait été ressuscitée ou que son cadavre ait été détruit.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature mais n'est pas un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Rappel des goules (Recharge 5-6). Le maurezhi cible une goule ou une blême tuée qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible revient à la «vie» avec tous ses points de vie.







Arme spéciale. L'arme du molydeus reflète la nature de son maître. Ceux qui servent Baphomet portent un glaive ; Démogorgon, un fouet ; Fraz-Urb'luu, une hache d'armes ; Graz'zt, une épée à deux mains ; Orcus, une morgenstern ; et Yeenoghu, un fléau d'armes. La forme de l'arme n'affecte en rien ses capacités.

Variante : Invocation de démon

Vous pouvez conférer au molydeus la capacité d'invoquer d'autres démons.

Invocation de démons (1/jour). En utilisant une action, le molydeus a 50 pourcent de chance d'invoquer au choix 1d6 babaus, 1d4 chasmes, ou une marilith. Un démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour du molydeus, agit en tant qu'allié du molydeus, et ne peut pas invoquer d'autres démons à son tour. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou le molydeus meurt, ou jusqu'à ce que le molydeus le renvoie en utilisant une action.

Molydeus

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 216 (16d12 + 112)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	22 (+6)	25 (+7)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Jets de sauvegarde For +16, Con +14, Sag +14, Cha +14
Compétences Perception +21
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 31
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du molydeus est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 22). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *dissipation de la magie, métamorphose, télékinése, téléportation*
3/jour : *éclair*
1/ jour : *emprisonnement*

Résistance légendaire (3/jour). Si le molydeus échoue un jet de sauvegarde, il peut décuder que ce jet de sauvegarde est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Le molydeus a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du molydeus sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le molydeus effectue trois attaques : une d'arme démoniaque, une de morsure de loup, une de morsure de serpent.

Arme démoniaque. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 20 (2d10 + 9) dégâts tranchants. Si la cible a au moins une tête et que le molydeus a obtenu un 20 naturel sur son jet d'attaque, la cible est décapitée et meurt, sauf si elle peut survivre sans sa tête. Une cible est immunisée à cet effet si elle ne subit aucun dégât, si elle possède des actions légendaires, ou si elle est de taille TG ou supérieure. Une telle créature subit 6d8 dégâts tranchants supplémentaires si le d20 donne un 20 naturel.

Morsure de loup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d6 + 9) dégâts perforants.

Morsure de serpent. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 4,50 m, une créature. *Dégâts* : 12 (1d6 + 9) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum d'un montant égal aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible se transforme en mâne si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0. Cette transformation ne peut être annulée que par un sort de *souhait*.

Actions légendaires

Le molydeus peut utiliser 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options ci-dessous. Une seule option d'action légendaire peut être utilisée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le molydeus récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque. Le molydeus effectue une attaque, soit d'arme démoniaque, soit de morsure de serpent.

Déplacement. Le molydeus se déplace sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Lancement de sort. Le molydeus lance un sort par l'intermédiaire de son trait Sorts innés.



Nabassu

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 190 (20d8 + 100)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +11, Dex +7
Compétences Perception +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 18 m, Perception passive 17
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Ombres démoniaques. Le nabassu assombrit la zone qui l'entoure son corps dans un rayon de 3 mètres. Les lumières non-magiques ne peuvent pas éclairer cette zone de lumière faible.

Dévoreur d'âme. Un nabassu peut dévorer l'âme d'une créature qu'il a tuée dans l'heure qui suit, à condition que cette créature ne soit ni un mort-vivant ni une créature artificielle. Pour ce faire il faut que le nabassu se trouve à 1,50 mètre du cadavre pendant au moins 10 minutes, après quoi il gagne un nombre de Dés de vie (d8) égal à la moitié des Dés de vie de la créature ciblée. Jetez ces dés de vie, et augmentez les points de vie du nabassu du résultat obtenu. Tous les 4 Dés de vie que le nabassu gagne de la sorte, ses attaques infligent 3 (1d6) dégâts supplémentaires lorsqu'elles touchent. Le nabassu conserve ces bénéfices pendant 6 jours. Une créature dévorée par le nabassu ne peut être ramenée à la vie que par un sort de *souhait*.

Résistance à la magie. Le nabassu a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du nabassu sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le nabassu utilise son Regard d'emprisonnement d'âme et effectue deux attaques : une de griffes et une de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 32 (4d12 + 6) dégâts perforants.

Regard d'emprisonnement d'âme. Le nabassu cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. SI la cible peut voir le nabassu et n'est ni une créature artificielle ni un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 sous peine de voir ses points de vie maximum diminués de 13 (2d12) et de donner au nabassu un montant équivalent de points de vie temporaires. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. La cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0, et si la cible est un humanoïde, elle se relève immédiatement sous les traits d'une goule sous le contrôle du nabassu.



Nalfeshnie

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d10 + 96)
Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +11, Int +9, Sag +6, Cha +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Résistance à la magie. La nalfeshnie a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La nalfeshnie utilise les Nimbes d'horreur s'il le peut. Ensuite, elle effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 32 (5d10 + 5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Nimbes d'horreur (Recharge 5-6). La nalfeshnie émet par magie une lumière multicolore et scintillante. Toute créature située à 4,50 mètres ou moins de la nalfeshnie et qui peut voir cette lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet se termine pour elle, cette créature est immunisée aux effets des Nimbes d'horreur de la nalfeshnie pour les prochaines 24 heures.

Téléportation. La nalfeshnie se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'elle peut voir, situé à 36 mètres d'elle maximum.

Quasit

Fiélon (démon, métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Abyssal, Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (vitesse 12 m, escalade 12 m), un crapaud (vitesse 12 m, nage 12 m), ou retourner à sa véritable forme (qui est un quasit). Mise à part sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Griffes (Morsure sous forme de bête). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement qu'il porte et transporte est invisible en même temps que lui.

Variante : Familier Quasit

Les lanceurs de sorts mortels qui s'intéressent aux familiers extraplanaires trouvent que les quasits sont plutôt faciles à invoquer et toujours désireux de servir. Le quasit joue le rôle d'un serviteur obséquieux. Il sert bien son maître, mais incite le mortel à commettre des actes toujours plus chaotiques et mauvais. De tels quasits possèdent le trait suivant.

Familier. Le quasit peut servir une autre créature en tant que familier, créant un lien télépathique entre lui et son maître (s'il est consentant). Tant qu'ils sont tous les deux liés, le maître peut ressentir ce que le quasit ressent aussi longtemps qu'ils ne sont pas éloignés de plus de 1,6 kilomètres de distance l'un de l'autre. Tant que le quasit se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de son maître, le maître partage le trait Résistance à la magie du quasit. À n'importe quel moment, et pour n'importe quelle raison, le quasit peut mettre fin à ses service en tant que familier, annulant leur lien télépathique.



Rutterkin

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d8 + 15)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Peur handicapante. Toute créature, à l'exception des démons, qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour de 3 rutterkins ou plus, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. La créature a un désavantage à son jet de sauvegarde si 6 rutterkins ou plus se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la Peur handicapante de tous les rutterkins pour les 24 prochaines heures. En cas d'échec au jet, la créature est effrayée par les rutterkins pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, la créature est entravée. À la fin de chacun des tours de la créature effrayée, celle-ci peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (3d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre les maladies sous peine d'être empoisonnée. À la fin de chaque repos long, la cible empoisonnée peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si la cible tombe à 0 point de vie alors qu'elle est empoisonnée de la sorte, elle meurt et se transforme instantanément en un cabot abyssal en vie. La transformation ne peut être annulée que par un sort de *souhait*.



Cabot abyssal

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 11
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.



Sibriex

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 150 (12d12 + 72)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Int +13, Cha +13
Compétences Arcanes +13, Histoire +13, Perception +13
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 23
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 18 (20 000 XP)

Contamination. Le sibriex diffuse une aura de corruption dans un rayon de 9 mètres tout autour de lui. Les plantes qui ne sont pas des créatures et se trouvant dans la zone se flétrissent, et le sol devient un terrain difficile pour les autres créatures. Toute créature qui débute son tour dans la zone de cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine de subir 14 (4d6) dégâts de poison. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à la Contamination de ce sibriex pour les 24 prochaines heures.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sibriex est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 21). Il peut lancer les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *charme-personne, injonction, dissipation de la magie, immobilisation de monstre*
3/jour : *esprit faible*

Résistance légendaire (3/jour). Si le sibriex échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Le sibriex a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le sibriex utilise Crachat de bile une fois et effectue trois attaques en utilisant sa chaîne, sa morsure, ou les deux.

Chaîne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (2d12 + 7) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts d'acide.

Crachat de bile. Le sibriex cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 35 (10d6) dégâts d'acide.

Corruption de créature. Le sibriex cible jusqu'à trois créatures qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. En cas de réussite au jet de sauvegarde, une créature est immunisée à la Corruption de créature de ce sibriex. En cas d'échec au jet, la cible est empoisonnée, ce qui lui inflige en plus 1 niveau d'épuisement. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible doit répéter ce jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Trois jets de sauvegarde réussis mettent fin au poison, et la disparition du poison provoque également la disparition des niveaux d'épuisement qui lui sont dus. Chaque tentative qui se solde par un échec afflige la créature d'un niveau d'épuisement supplémentaire. Une fois que la cible atteint 6 niveaux d'épuisement cumulés, elle meurt et se transforme instantanément en cabot abyssal vivant contrôlé par le sibriex. La transformation du cadavre ne peut être annulée que grâce au sort *souhait*.

Actions légendaires

Le sibriex peut utiliser 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options ci-dessous. Une seule option d'action légendaire peut être utilisée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le sibriex récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Lancer un sort. Le sibriex lance un sort.

Crachat de bile. Le sibriex utilise son Crachat de bile.

Corruption (Coûte 2 actions). Le sibriex utilise sa Corruption de créature.



Shoosuva
Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Gnoll, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le shoosuva fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, le shoosuva peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le shoosuva effectue deux attaques ; une de morsure et une de dard caudal.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 26 (4d10 + 4) dégâts perforants.

Dard caudal. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 4,50 m, une créature. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée, la cible est également paralysée. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Vrock
Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15
Points de vie 104 (11d10 + 44)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4, Cha +2
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Résistance à la magie. Le vrock a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Spores (Recharge 6). Un nuage de spores toxiques se répand autour du vrock dans un rayon de 4,50 mètres. Les spores contournent les angles de murs. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée par ces spores, la cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Vider une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à cet effet.

Cri étourdissant (1/jour). Le vrock émet un cri horrible. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour du vrock, qui peut l'entendre, et n'est pas un démon, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du vrock.



Wastrilith

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10 + 75)
Vitesse 9 m, nage 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Amphibien. Le wastrilith peut respirer aussi dans l'air que sous l'eau.

Corruption de l'eau. Au début de chacun des tours du wastrilith, l'eau non protégée (fermée dans un contenant ou derrière un mur par exemple) se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui est souillée. Sous l'eau, cet effet obscurcit légèrement la zone jusqu'à ce que le courant emporte l'eau souillée. L'eau présente dans un conteneur non fermé reste corrompue jusqu'à ce qu'elle s'évapore.

Une créature qui consomme une telle eau ou nage dedans doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution D 18. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à l'eau souillée pour les 24 prochaines heures. En cas d'échec au jet, la créature subit 14 (4d6) dégâts de poison et est empoisonnée pendant 1 minute. À la fin de cette durée, la créature empoisonnée doit effectuer de nouveau un jet de sauvegarde. En cas d'échec, la créature subit 18 (4d8) dégâts de poison et est empoisonnée jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

Si un autre démon boit l'eau corrompue en utilisant une action, il gagne 11 (2d10) points de vie temporaires.

Résistance à la magie. Le wastrilith a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Courant sous-marin. En utilisant une action bonus lorsqu'il se trouve sous l'eau, le wastrilith peut faire en sorte que toute l'eau située dans un rayon de 18 mètres autour de lui est un terrain difficile pour toutes les autres créatures jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le wastrilith utilise son Lasso aqueux et effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d12 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d6 + 4) dégâts tranchants.

Lasso aqueux. Le wastrilith crache par magie un jet jet d'eau sur une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17, et a un désavantage à son jet si elle se trouve sous l'eau. En cas d'échec au jet, elle subit 22 (4d8 + 4) dégâts d'acide et est tirée vers le wastrilith sur 18 mètres maximum. En cas de réussite au jet, elle ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est pas tirée.



Yochlol

Fiélon (démon, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +5, Sag +6, Cha +6
Compétences Tromperie +10, Perspicacité +6
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Métamorphe. Le yochlol peut utiliser son action pour se métamorphoser en une créature qui ressemble à une femelle drow, une araignée géante, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yochlol). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Résistance à la magie. Le yochlol a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Pattes d'araignée. Le yochlol peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du yochlol est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le yochlol peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection des pensées, toile d'araignée*
1/jour : *domination d'humanoïde*

Déplacement sur la toile. Le yochlol ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. Le yochlol effectue deux attaques de corps à corps.

Coup (Morsure sous forme d'araignée). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m (3 m sous forme de démon), une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants (perforants sous forme d'araignée) + 21 (6d6) dégâts de poison.

Forme brumeuse. Le yochlol se transforme en un nuage de brume toxique ou retrouve sa véritable forme. L'équipement qu'il porte et transporte est transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Tant qu'il est sous forme de brume, le yochlol est incapable d'agir et ne peut pas parler. Il possède une vitesse de vol de 9 mètres, peut faire du vol stationnaire, et peut passer au travers de toute zone qui n'est pas hermétique à l'air. Il a un avantage aux jets de sauvegarde de Force, de Dextérité, et de Constitution, et est immunisé aux dégâts non-magiques.

Tant qu'il se trouve sous forme gazeuse, le yochlol peut entrer dans l'espace occupé par une créature et s'y arrêter. Chaque fois qu'une créature débute son tour dans l'espace occupé par le yochlol, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible est incapable d'agir.





Derro

Derro
Humanoïde (derro) de taille P, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 13 (3d6 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Compétences Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 7
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Résistance à la magie. Le derro a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le derro a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Lance courte à lame courbée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, le derro peut choisir de ne pas infliger de dégâts mais à la place de la jeter à terre.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Démence de derro

Tous les derros souffrent de démence. Vous pouvez utiliser la table ci-dessous pour déterminer aléatoirement de quel type de démence un derro est affligé.

d20	Démence
1	Ne se lave ni ne change jamais de vêtements
2	Se ronge les cheveux ou la moustache
3	Parle à quelqu'un qui n'est pas là
4	Marche à reculons dès que c'est possible
5	Ne regarde jamais les autre dans les yeux
6	Grince des dents après chaque phrase
7	Recrache la moitié de chaque bouchée de nourriture et de chaque gorgée de boisson
8	Insulte tout individu qu'il rencontre pour la première fois
9	Touche tout individu avec qui il parle
10	Voit les esprits des morts quitter leur corps
11	Perd connaissance la première fois qu'il est exposé à une lumière vive
12	Lèche régulièrement ses mains
13	Entend des voix
14	Est terrifié à l'idée d'écrire
15	Goûte les objets
16	Se tient trop proche des autres
17	Respire bruyamment
18	Bave en permanence
19	Marmonne lorsqu'il parle
20	Sautille d'un pied à l'autre



Derro infernal

Fiélon (derro) de taille P, chaotique mauvais [ALS6]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistance aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs, Infernal
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le derro infernal meurt, il explose en un torrent de flammes et de morceaux de roche en fusion. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les objets inflammables dans cette zone qui ne sont ni portées ni transportés prennent feu.

Embrasement lumineux. En utilisant une action bonus, le derro infernal peut décider de s'enflammer lui-même ou de s'éteindre. Tant qu'il est enflammé, le derro infernal émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Actions

Toucher. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts de feu. i la cible est une créature ou un objet inflammable, il s'embrase. Jusqu'à ce qu'une créature utilise une action pour éteindre les flamme, la créature embrasée subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

Droki

Humanoïde (derro) de taille P, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 31 (7d6 + 7)
Vitesse 9 m (18 m avec les bottes de rapidité)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	5 (-3)	16 (+3)

Compétences Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 7
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Equipement spécial. Droki porte des bottes de rapidité.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Droki est le Charisme (sauvegarde DD 13). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *illusion mineure*
1/jour chacun : *ténèbres, peur, fracassement*

Attaque sournoise. Droki inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Droki qui n'est pas incapable d'agir et que Droki n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Résistance à la magie. Droki a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, Droki a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Droki effectue deux attaques d'épée courte.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants. L'épée est enduite de venin de serpent qui disparaît après le premier coup touché. Une cible soumise au venin doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Réactions

Parade. Droki augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.





Derro, savant

Humanoïde (derro) de taille P, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 36 (8d6 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Compétences Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 7
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Résistance à la magie. Le derro a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le derro a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts. Le derro est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Le derro connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, manipulation à distance, message, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, orbe chromatique, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, pattes d'araignée*
Niveau 3 (2 emplacements) : *éclair*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d6 - 1) dégâts contondants.

Derro, savant mutant

Humanoïde (derro) de taille G, chaotique mauvais [ALS3]

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Arcanes +5, Tromperie +8, Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Résistance à la magie. Le derro a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du derro savant mutant sont considérées comme étant magiques.

Régénération. Le derro savant mutant récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le derro a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts. Le derro est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Le derro connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, manipulation à distance, message, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, orbe chromatique, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, peur*
Niveau 3 (3 emplacements) : *courronne de la folie, forme gazeuse, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *banissement, mur de feu*
Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Attaques multiples. Le derro savant mutant effectue deux attaques, soit de griffe soit de coutille.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.





Derro, sorcier

Humanoïde (derro) de taille P, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d6 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	5 (-3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Cha +5
Compétences Arcanes +4, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 7
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le derro est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le derro possède deux emplacements de sort de niveau 2, qu'il récupère lorsqu'il termine un repos court ou long, et connaît les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, décharge occulte, vaporisation de poison*
Niveau 1 : *armure d'Agathys, charme-personne, maléfice*
Niveau 2 : *immobilisation de personne, rayon affaiblissant, pattes d'araignée*

Résistance à la magie. Le derro a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le derro a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Armure d'ombres (Recharge après un repos court ou long). Le derro lance *armure de mage* sur lui-même.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Un avec les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité, le derro peut devenir invisible. Il reste invisible jusqu'à ce qu'il bouge ou utilise une action ou une réaction.

Derro, troupe de choc

Humanoïde (derro) de taille P, chaotique mauvais [ALS6]

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance à la magie. Le derro a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le derro a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de groupe. Le derro a l'avantage au jet d'attaque contre une créature si au moins l'un des alliés du derro se trouve à 1,50 mètre ou moins de cette créature et que cet allié n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le derro effectue deux attaques au corps à corps.

Gourdin de pierre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète légère à répétition. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 12/48 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Destrier noir



Destrier noir

Fiélon de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 11
Langues comprend l'Abyssal, le Commun, et l'Infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Résistance au feu partagée. Le destrier noir peut accorder la résistance au feu à quiconque le monte.

Illumination. Le destrier noir émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Galop éthéré. Le destrier noir et jusqu'à trois créatures consentantes se trouvant à 1,50 mètre de lui, partent par magie du Plan Matériel et arrivent dans le Plan Éthéré, ou vice versa.



Détresses insondables





L'Abandon

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	5 (-3)

Compétences Athlétisme +6
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Actions

Attaques multiples. L'Abandon effectue deux attaques de Pic à bras.

Pic à bras. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts perforants.

Étreinte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 25 (4d10 + 3) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 14) si c'est une créature de taille M ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est effrayée, et subit 27 (6d8) dégâts psychiques à la fin de chacun de ses tours. L'Abandon ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

Réactions

Étreinte plus étroite. Si l'Abandon subit des dégâts alors qu'il agrippe une créature, cette créature subit 18 (4d8) dégâts psychiques.

La Colère

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 255 (30d8 + 120)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +6
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Commun
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Deux têtes. La Colère a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) et aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi, ou inconscient.

Poussée de colère. Si une autre créature inflige des dégâts à la Colère, les jets d'attaque de la Colère ont l'avantage jusqu'à la fin de son prochain tour, et la première fois de son prochain tour qu'il touche avec une attaque de crochet, la cible de cette attaque subit 19 (3d12) dégâts psychiques supplémentaires.
Au cours de son tour, la Colère a un désavantage aux jets d'attaques si aucun autre créature ne lui a infligé de dégâts depuis la fin de son précédent tour.

Actions

Attaques multiples. La Colère effectue deux attaques de crochet.

Crochet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d12 + 3) dégâts perforants.



La Faim

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 225 (30d8 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Croque la vie à pleines dents. Si la Faim peut voir une créature récupérer des points de vie, la Faim gagne les deux effets suivants jusqu'à la fin de son prochain tour : elle a l'avantage aux jets d'attaque, et sa morsure inflige 22 (4d10) dégâts nécrotiques supplémentaires si elle touche.

Actions

Attaques multiples. La Faim effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts nécrotiques.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d6 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 16) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Tant que la Faim agrippe une créature, elle ne peut pas utiliser ses griffes.

La Misère

Créature monstrueuse de taille P, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 10 (4d6 - 4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)	5 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Tactique de groupe des miséreux. La Misère a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un allié de la Misère se trouve à 1,50 mètre maximum de cette créature et que cet allié n'est pas incapable d'agir. La Misère a sinon l'avantage aux jets d'attaque.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants, et la Misère s'attache à la cble. Tant qu'elle est attachée, la Misère ne peut pas attaquer, et au début de chacun des tours de la Misère, la cible subit 6 (1d10 + 1) dégâts nécrotiques.

La Misère, lorsqu'elle est attachée, se déplace avec sa cible à chaque fois que sa cible se déplace, sans que cela ne coûte de mouvement à la Misère. La Misère peut se détacher d'elle même en dépensant 1,50 mètre de son mouvement pour ce tour. Une créature, y compris la cible, peut utiliser son action pour détacher la Misère.



La Solitude

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sangsue psychique. Au début de chacun des tours de la Solitude, chaque créature se trouvant dans un rayon de 1,50 mètres autour d'elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts psychiques.

Mieux vaut être accompagné. La Solitude a l'avantage aux jets d'attaque tant que dans un rayon de 9 mètres autour d'elle se trouvent au moins deux autres créatures. Sinon elle a un désavantage aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. La Solitude effectue une attaque de bras harpon et utilise son Étreinte du désespoir.

***Bras harpon**. Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 18 m, une cible. *Dégâts* : 21 (4d8 + 3) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 15) si c'est une créature est de taille G ou inférieure. La Solitude a deux bras harpons et peu donc agripper jusqu'à deux créatures à la fois.

Étreinte du désespoir. Chaque créature agrippée par la Solitude doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Une créature subit 18 (4d8) dégâts psychiques en cas d'échec au jet de sauvegarde, ou la moitié de ses dégâts en cas de réussite. Quoi qu'il en soit, la Solitude rapproche de lui sur 9 mètres maximum chacune des créatures qu'il agrippe.



Physiologie de fiélon. Un dévoreur d'âme n'a pas besoin de respirer, de manger (à part des âmes), de boire, ou de dormir.



Dévoreur d'âme

Fiélon de taille G, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dévoreur d'âme effectue deux attaques de griffe et peut utiliser soit Emprisonnement de l'âme soit Déchirure des âmes.

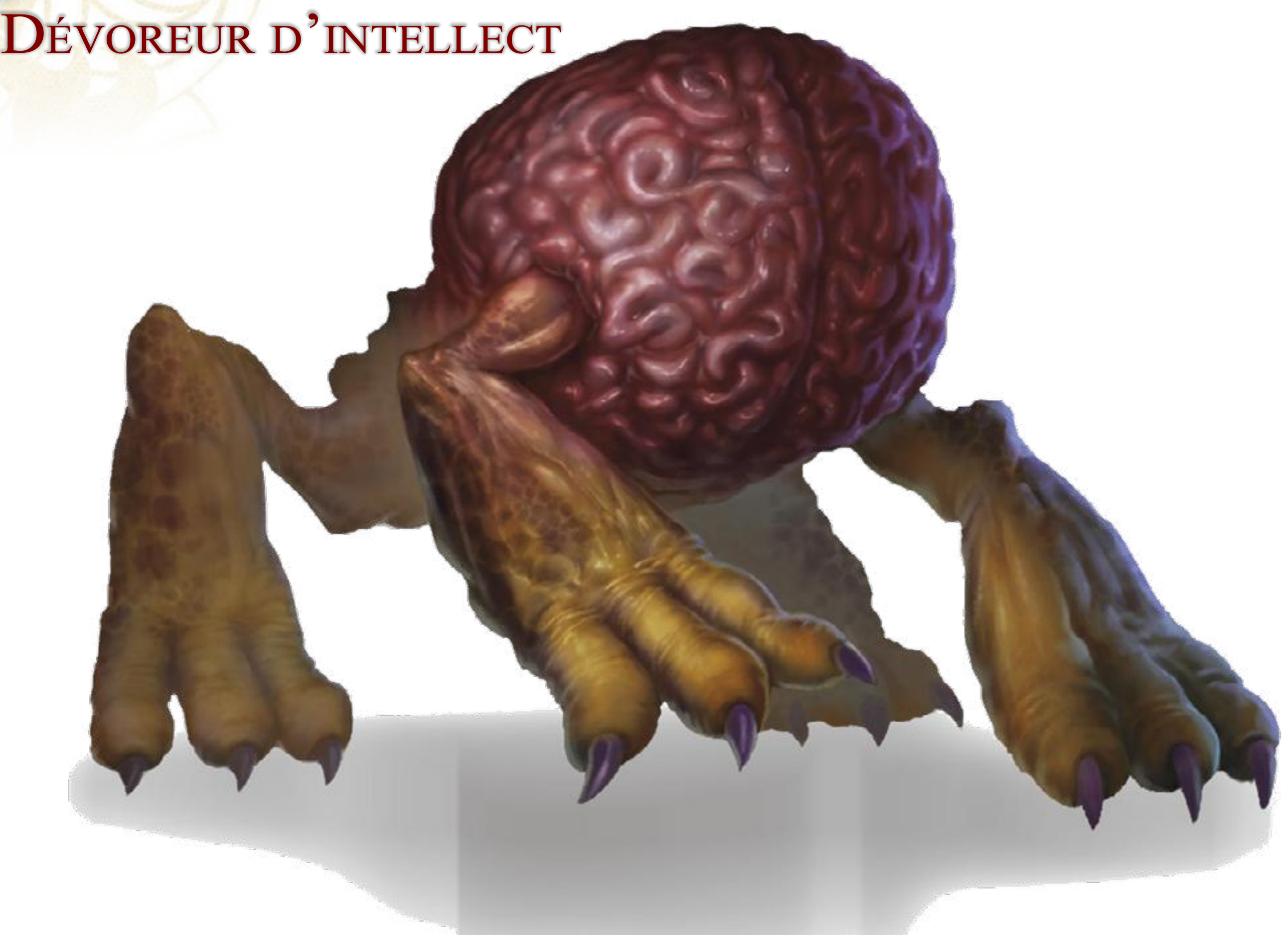
Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants + 21 (6d6) dégâts nécrotiques.

Emprisonnement de l'âme. Le dévoreur d'âme choisit une créature vivante avec 0 point de vie, qu'il peut voir, et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Cette créature est téléportée dans la cage thoracique du dévoreur d'âme et y est emprisonnée. Une créature emprisonnée de la sorte a un désavantage à ses jets de sauvegarde contre la mort. Si elle meurt alors qu'elle est emprisonnée, le dévoreur récupère 25 points de vie, et son pouvoir de Déchirure des âmes est immédiatement rechargé, il gagne enfin une action supplémentaire pour son prochain tour. De plus, au début de son prochain tour, le dévoreur régurgite la créature décédée en utilisant une action bonus, et la créature devient un mort-vivant. Si la victime possèdait 2 Dés de vie ou moins, elle devient un zombi. Si elle avait 3 à 5 Dés de vie, elle devient une goule. Sinon, elle devient un nécrophage. Un dévoreur d'âme ne peut emprisonner qu'une seule créature à la fois.

Déchirure des âmes (Recharge 6). Le dévoreur d'âme crée un vortex drainant les énegies vitales présentes dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Chaque créature humanoïde présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subit 44 (8d10) dégâts nécrotiques en cas déchec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Augmentez les dégâts de 10 pour chaque créature vivante avec 0 point de vie présente dans cette zone.



Dévoreur d'intellect



Dévoreur d'intellect

Aberration de taille TP, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 21 (6d4 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions aveuglé
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 12
Langues comprend le Profond mais ne peut pas parler, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Détection des consciences. Le dévoreur d'intellect peut sentir la présence et localiser chaque créature ayant une Intelligence de 3 ou plus dans un rayon de 90 mètres, quelles que soient les barrières qui les séparent, à moins que la créature ne soit protégée par un sort d'*esprit impénétrable*.

Actions

Attaques multiples. Le dévoreur d'intellect effectue une attaque de griffes et utilise Pitance d'intellect.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Pitance d'intellect. Le dévoreur d'intellect cible une créature possédant un cerveau qu'il peut voir et qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12 contre cette magie sous peine de subir 11 (2d10) dégâts psychiques. De plus, en cas d'échec, lancez 3d6. Si le total est égal ou supérieur à la valeur d'Intelligence de la cible, cette valeur tombe à 0. La cible est étourdie jusqu'à ce qu'elle récupère au moins un point d'Intelligence.

Vol de corps. Le dévoreur d'intellect débute un jet d'Intelligence opposé avec un humanoïde incapable d'agir se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum et qui n'est pas protégé par une *protection contre le Mal ou le Bien*. S'il gagne l'opposition, le dévoreur d'intellect dévore par magie le cerveau de la cible, se téléporte à l'intérieur du crâne de la cible, et prend le contrôle de son corps. Une fois à l'intérieur d'une créature, le dévoreur d'intellect bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de son hôte. Le dévoreur d'intellect conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que sa compréhension du Profond, sa télépathie, et ses traits spéciaux. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible. Il apprend tout ce que la créature connaissait, sorts et langues y compris.

Si le corps de l'hôte meurt, le dévoreur d'intellect doit le quitter. Un sort de *protection contre le Mal et le Bien* lancé sur le corps oblige le dévoreur d'intellect à le quitter. Le dévoreur d'intellect est également forcé de sortir si la cible récupère son cerveau au moyen d'un sort de *souhait*. En dépensant 1,50 mètre de son mouvement, le dévoreur d'intellect peut volontairement quitter le corps, se téléportant dans l'espace inoccupé le plus proche dans un rayon de 1,50 mètre. Le corps meurt ensuite, à moins que son cerveau ne lui soit rendu dans le tour qui suit.



Diables

Variante : Invocation de diables

Certains diables peuvent avoir une action optionnelle qui leur permet d'invoquer d'autres diables.

Invocation de diables (1/Jour). Le diable choisit quel diable il souhaite appeler et tente une invocation magique.

- Un **diable barbelé** a 30% de chance d'invoque un diable barbelé.
- Un **diable barbu** a 30% de chance d'invoquer un diable barbu.
- Un **diable osseux** a 40% de chance d'invoquer 2d6 diables épineux ou un diable osseux.
- Une **érinye** a 50% de chance d'invoquer 3d6 diables épineux, 1d6 diables barbu, ou une érinye.
- Un **diable cornu** a 30% de chance d'invoquer un diable cornu.
- Un **diable gelé** a 60% de chance d'invoquer un diable gelé.
- Un **diantrefosse** invoque 2d4 diable barbus, 1d4 diable barbelé, ou une érinye sans aucun risque d'échec.
- Un **amnizu** invoque 2d4 diables barbus ou 1d4 diables barbelés sans risque d'échec.

Un diable invoqué apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur. Il agit comme un allié de son invocateur, mais ne peut pas invoquer d'autres diables à son tour. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie en utilisant une action.



Abishai blanc

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d8 + 32)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +7
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts froid, feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Draconique, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'abishai.

Résistance à la magie. L'abishai a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'abishai sont magiques.

Témérité. Au début de son tour, l'abishai peut obtenir l'avantage sur tous ses jets d'attaque au corps à corps avec une arme effectués durant ce tour, mais les jets d'attaque qui le ciblent ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. L'abishai effectue deux attaques : une d'épée longue et une de griffe.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de froid.

Réactions

Vicieuse représaille. Lorsque l'abishai subit des dégâts, il effectue une attaque de morsure contre une créature aléatoire se trouvant à 1,50 mètre de lui. Si aucune créature n'est à portée, l'abishai se déplace de la moitié de sa vitesse au maximum en direction d'un ennemi qu'il peut voir ; ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.



Abishai bleu

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 195 (26d8 + 78)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Int +12, Sag +12
Compétences Arcanes +12
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts foudre, feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Draconique, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'abishai.

Résistance à la magie. L'abishai a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'abishai sont magiques.

Sorts. L'abishai est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher lors d'attaques avec des sorts). L'abishai a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, main de mage, message, illusion mineure, poigne de foudre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *orbe chromatique, déguisement, retraite expéditive, projectile magique, charme-personne, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *ténèbres, image miroir, pas brumeux*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, peur, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, invisibilité supérieure, tempête de givre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*
Niveau 7 (1 emplacements) : *téléportation*

Actions

Attaques multiples. L'abishai effectue deux attaques : une de bâton et une de morsure.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants si tenu à deux mains.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d10 + 2) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de foudre.

Abishai noir

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +6
Compétences Perception +6, Discrétion +6
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts acide, feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Draconique, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'abishai.

Résistance à la magie. L'abishai a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'abishai sont magiques.

Discrétion dans les ombres. Lorsqu'il se trouve dans une zone plongée dans les ténèbres ou faiblement éclairée, l'abishai peut utiliser l'action Se Cacher via une action bonus.

Actions

Attaques multiples. L'abishai effectue trois attaques : deux de cimeterre et une de morsure.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts d'acide.

Naissance des ombres (Recharge 6). L'abishai lance le sort ténèbres en un point situé à 36 mètres de lui maximum, sans avoir besoin d'aucune composante. La Sagesse est sa caractéristique pour ce sort. Tant que le sort fait effet, l'abishai peut déplacer la zone de ténèbres de 18 mètres maximum en utilisant une action bonus.



Abishai rouge

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 255 (30d8 + 120)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +12, Con +10, Sag +8
Compétences Intimidation +10, Perception +8
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Draconique, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 19 (22 000 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'abishai.

Résistance à la magie. L'abishai a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'abishai sont magiques.

Actions

Attaques multiples. L'abishai peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue également trois attaques : une de morgenstern, une de morsure et une de griffe.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d8 + 6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (5d10 + 6) dégâts perforants + 38 (7d10) dégâts de feu.

Présence terrifiante. Chaque créature que l'abishai choisit, se trouvant à 36 mètres maximum de l'abishai et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante de l'abishai pour les prochaines 24 heures.

Incitation au fanatisme. L'abishai choisit jusqu'à quatre de ses alliés se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui et qui peuvent le voir. Pendant 1 minute, chacun de ces alliés effectue ses jets d'attaque avec un avantage et ne peut pas être effrayé.

Puissance de la Reine Dragon. L'abishai cible un dragon qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Le dragon doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 18. Un dragon chromatique ffectue ce jet de sauvegarde avec un désavantage. En cas de réussite au jet, la cible est immunisée au Pouvoir de la Reine Dragon de l'abishai pendant 1 heure. En cas d'échec au jet, le cible est charmée par l'abishai pendant 1 heure. Tant qu'elle est charmée de la sorte, la cible considère l'abishai comme un ami de confiance ayant besoin d'aide et de protection. Cet effet prend fin si l'abishai ou ses compagnons infligent des dégâts à la cible.



Abishai vert

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 187 (25d8 + 75)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Int +8, Cha +9
Compétences Tromperie +9, Perspicacité +6, Perception +6, Persuasion +9
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Draconique, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'abishai.

Résistance à la magie. L'abishai a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'abishai sont magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'abishai est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 17). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

À volonté : *modification d'apparence, image accomplie*
3/jour chacun : *charme-personne, détection des pensées, peur*
1/jour chacun : *confusion, domination d'humanoïde, suggestion de groupe*

Actions

Attaques multiples. L'abishai effectue deux attaques : une d'épée longue et une de griffe ; ou lance une sort via son trait Sorts innés et effectue une attaque de griffe.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts de poison et d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée peut retenter son jet de sauvegarde à fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Amnizu

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 202 (27d8 + 81)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +10
Compétences Perception +7
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Commun, Infernal, télépathie à 300 m
Facteur de puissance 18 (20 000 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de l'amnizu.

Résistance à la magie. L'amnizu a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'amnizu est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 19, +11 au toucher lors d'attaques avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

À volonté : *charme-personne, injonction*
3/jour chacun : *domination d'humanoïde, boule de feu*
1/jour chacun : *domination de monstre, esprit faible*

Actions

Attaques multiples. L'amnizu utilise Poison spirituel. Il effectue également deux attaques : une de fouet et une de toucher disruptif.

Fouet du surveillant. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants + 33 (6d10) dégâts de force.

Toucher disruptif. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 44 (8d10) dégâts nécrotiques.

Poison spirituel. L'amnizu cible une ou deux créatures qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine de subir 26 (4d12) dégâts nécrotiques et d'être aveuglée jusqu'au début du prochain tour de l'amnizu.

Perte de mémoire (Recharge 6). L'amnizu cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 18 sous peine d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature étourdie retente son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si la cible est étourdie pendant 1 minute complète, elle oublie tout ce qu'elle a senti, perçu, expérimenté, vécu, et appris au cours des 5 dernières heures.

Réactions

Charme instinctif. Lorsqu'une créature qui se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de l'amnizu effectue un jet d'attaque contre lui, et qu'une autre créature se trouve également à portée de cette attaque, l'attaquand doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19. En cas d'échec au jet, l'attaquand doit cibler la créature la plus proche de lui, à l'exception de l'amnizu lui même. Si plusieurs créatures sont aussi proches de l'attaquant, l'attaquant choisit l'une d'entre elles comme étant sa cible. Si le jet de sauvegarde est une réussite, l'attaquant est immunisé au Charme instinctif de l'amnizu pour les 24 prochaines heures.





Diable à chaînes

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d8 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 11
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques de chaîne.

Chaîne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. La cible est agrippée (évasion DD 14) si le diable n'a pas déjà agrippée une créature. Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Animation des chaînes (Recharge après un repos court ou long). Le diable peut faire pousser par magie des barbelés tranchants sur 1 à 4 chaines qu'il voit et situées à 18 mètres de lui maximum, les animant et les contrôlant, à condition qu'elles ne soient ni portées ni transportées.

Chaque chaîne animée est un objet ayant une CA de 20, 20 points de vie, une résistance aux dégâts perforants et l'immunité aux dégâts psychiques et de tonnerre. Lorsque le diable utilise son Attaques multiples pendant son tour, il peut utiliser chacune des chaînes animées pour effectuer une attaque de chaîne supplémentaire. Une chaîne animée peut agripper une créature de son choix, mais ne peut plus attaquer tant qu'elle en agrippe une. Une chaîne animée redevient inanimée si ses points de vie tombent à zéro ou si le diable est incapable d'agir ou meurt.

Réactions

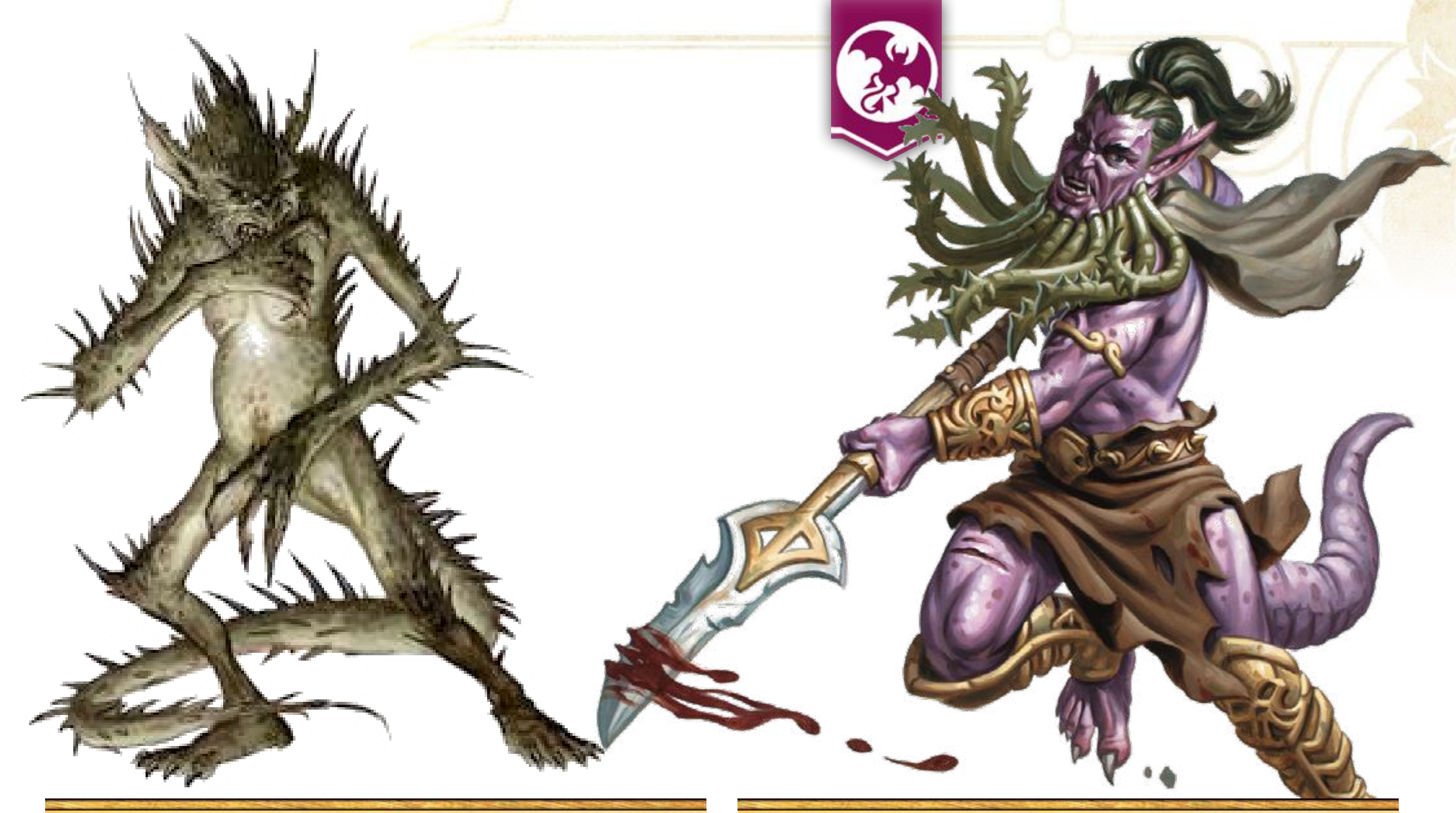
Masque déstabilisant. Quand une créature que le diable peut voir débute son tour à 9 mètres ou moins de lui, le diable peut créer une illusion qui lui donne l'aspect d'être un être décédé follement aimé ou détesté par cette créature. Si la créature peut voir le diable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin de son tour.

Améliorer le diable à chaînes [ALS7] :

Pour que le diable à chaînes reste une rencontre intéressante pour des personnages de haut niveau, vous pouvez lui appliquer les modifications suivantes :

PJ niveaux 11-16 : points de vie 119 (14d8 +56), Force 20 (+5), immunisé à la condition effrayé, l'attaque Chaîne a +9 au toucher et 18 (4d6 + 4) dégâts, et toutes les attaques de chaîne et d'animation des chaînes du diable sont considérées comme magiques.

PJ niveau 17-20 : points de vie 163 (19d8 + 78), Force 20 (+5), ajoutez lui le don Tueur de mages, ainsi que la résistance aux dégâts des armes non-magiques, l'immunité à la condition effrayé, l'attaque de Chaîne passe à +10 au toucher et 18 (4d6 + 4) dégâts, et toutes les attaques de chaîne et d'animation des chaînes du diable sont considérées comme magiques.



Diable barbelé

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8 + 52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +6, Con +7, Sag +5, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Perspicacité +5, Perception +8
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 18
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants à toute créature qu'il agrippe.

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques de corps à corps : une de queue et deux de griffe. Il peut sinon utiliser deux fois Jet de flammes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Jet de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +5 au toucher, portée 45 m, une cible. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est ni porté ni tenu, elle prend également feu.

Diable barbu

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Sag +2
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 10
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Inébranlable. Le diable ne peut pas être effrayé tant qu'il peut voir une créature alliée située dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une de barbe et une de coutille.

Barbe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Tant qu'elle est empoisonnée de cette manière, la cible ne peut pas récupérer de points de vie. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature qui n'est ni de type mort-vivant ni de type créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de perdre 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure infernale. Chaque fois que le diable touche la créature blessée avec cette attaque, les dégâts provoqués par la blessure infernale augmentent de 5 (1d10). N'importe quelle créature peut utiliser une action pour stopper l'hémorragie à condition de réussir un jet de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.



Diable cornu

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Dex +7, Sag +7, Cha +7
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 13
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques de corps à corps : une de queue et deux de fourche. Il peut utiliser Jet de flamme à la place de n'importe quelle attaque de corps à corps.

Fourche. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature qui n'est ni de type mort-vivant ni de type créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de perdre 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure infernale. Chaque fois que le diable touche la créature blessée avec cette attaque, les dégâts provoqués par la blessure infernale augmentent de 10 (3d6). N'importe quelle créature peut utiliser une action pour stopper l'hémorragie à condition de réussir un jet de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Jet de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +7 au toucher, portée 45 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est ni porté ni tenu, elle prend également feu.

Diable épineux

Fiélon (diable) de taille P, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 12
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Vol agile. Le diable ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Epines limitées. Le diable possède douze épines caudales. Les épines utilisées repoussent après que le diable ait effectué un repos long.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une de morsure et une de fourche ou deux attaques d'épine caudale.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (2d4) dégâts tranchants.

Fourche. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants.

Épine caudale. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 6/24 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Diable gelé

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 180 (19d10 + 76)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +9
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts froid, feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36, Perception passive 12
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une de morsure, une de queue et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de froid.

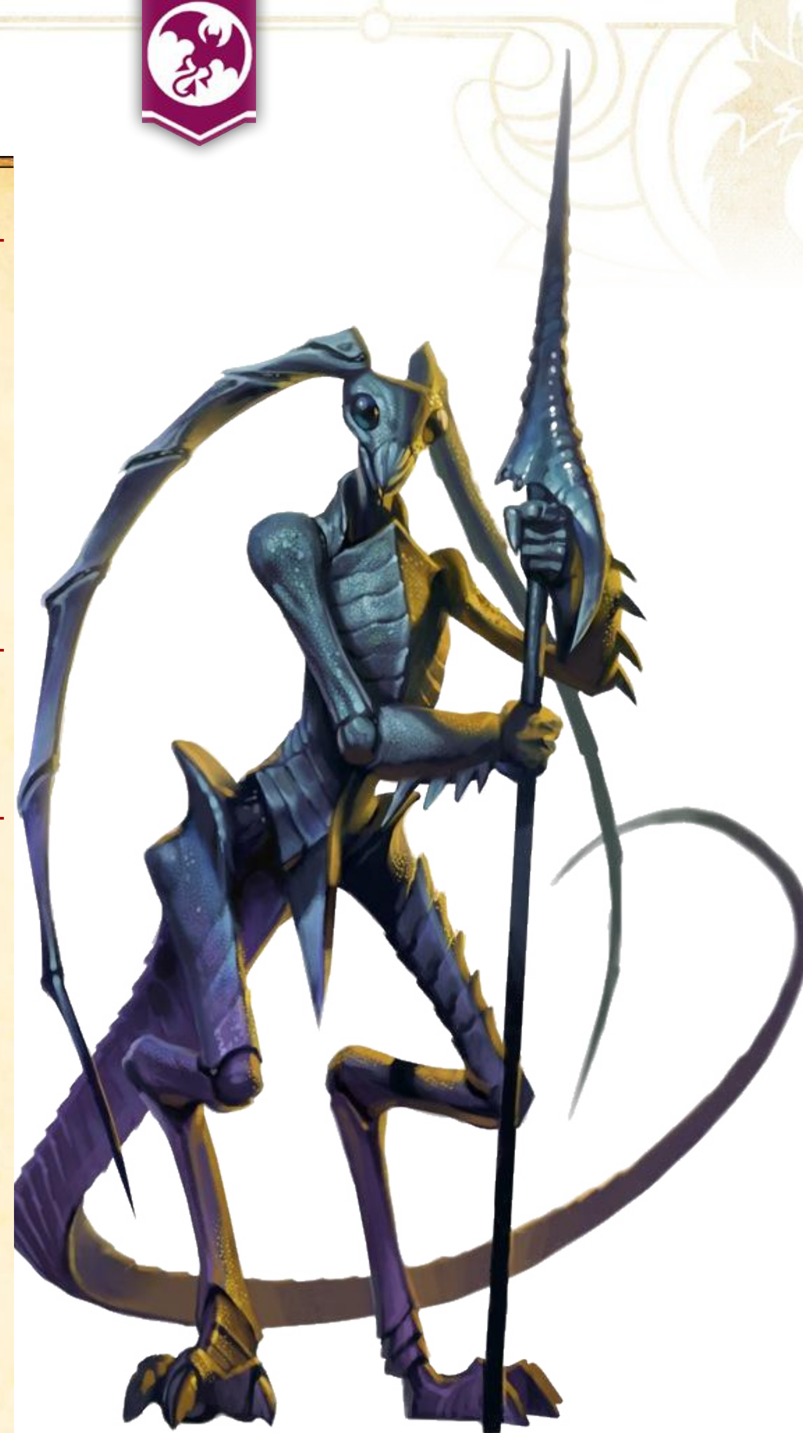
Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts de froid.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts de froid.

Mur de glace (Recharge 6). Le diable crée par magie un mur de glace opaque sur une surface solide qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres. Le mur fait 30 centimètres d'épaisseur, et jusqu'à 9 mètres de long et 3 mètres de haut, ou bien prend la forme d'un dôme hémisphérique ayant un diamètre maximum de 6 mètres.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant sur sa trajectoire est repoussée par le chemin le plus court. La créature choisit de quel côté du mur elle est repoussée, à moins qu'elle ne soit incapable d'agir. La créature effectue alors un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 35 (10d6) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le mur reste en place pendant 1 minute ou jusqu'à ce que le diable soit incapable d'agir ou qu'il meure. Le mur peut être endommagé, une brèche peut donc y être percée ; chaque section de 3 mètres de côté a une CA de 5, 30 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, et est immunisée aux dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison, et psychiques. Si une section est détruite, elle laisse derrière elle un voile d'air glacial à l'endroit que le mur occupait. Lorsqu'une créature traverse le voile d'air glacial au cours d'un tour, que ce soit volontairement ou non, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 17 (5d6) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le voile d'air glacial se dissipe lorsque le reste du mur disparaît.



Variante : Lance de diable gelé

Certains diables gelés ont les actions optionnelles suivantes.

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une de lance et une de queue.

Lance de glace. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de froid. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de voir sa vitesse réduite de 3 mètres pendant 1 minute ; de plus, elle ne peut prendre qu'une action ou qu'une action bonus lors de ses tours, mais pas les deux ; et elle ne peut pas utiliser de réaction. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.





Diable osseux

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +6, Cha +7
Compétences Tromperie +7, Perspicacité +6
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 12
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une de dard et deux de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants + 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Variante : Arme d'hast de diable osseux

Certains diables osseux ont l'action optionnelle suivante.

Attaques multiples. Le diable effectue deux attaques : une d'arme d'hast crochue et une de dard.

Arme d'hast crochue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce que la créature ne soit plus agrippée, le diable ne peut pas utiliser son arme d'hast contre une autre créature.

Diablotin

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Perspicacité +3, Persuasion +4, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 11
Langues Infernal, Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (vitesse 6 m, vol 18 m), une araignée (vitesse 6 m, escalade 6 m), ou retourner à sa véritable forme (qui est un diablotin). Mise à part sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

Résistance à la magie. Le diablotin a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

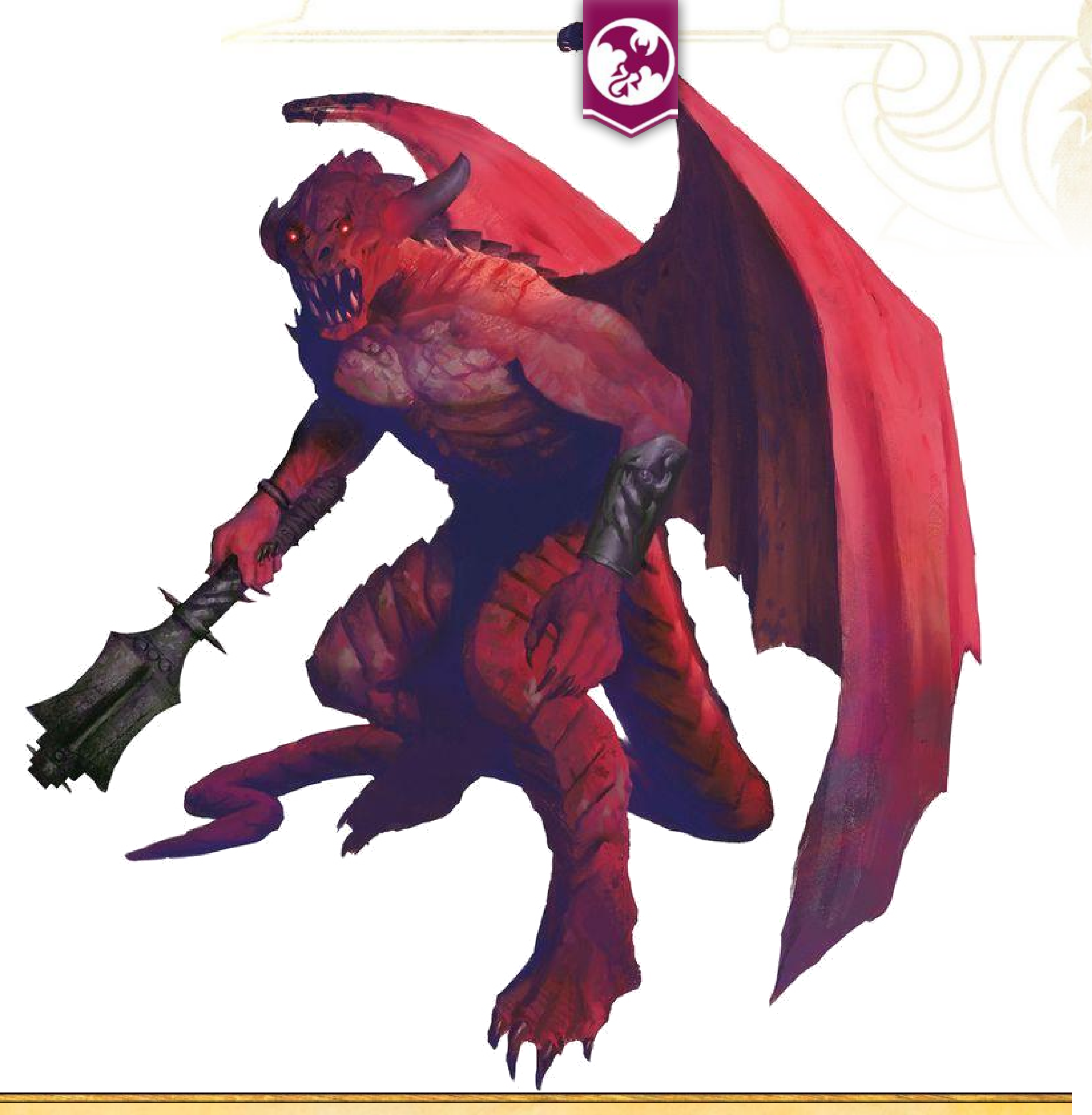
Dard (Morsure sous forme de bête). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le diablotin porte et transporte est invisible en même temps que lui.

Variante : Diablotin familier

Les diablotins peuvent être rencontrés au service de lanceurs de sorts mortels, agissant comme conseillers, espions, et familiers. Un diablotin presse son maître de faire le Mal, sachant que l'âme du mortel est l'ultime prix que le diablotin pourrait réclamer. Les diablotins font montre d'une loyauté inhabituelle envers leur maître, et peuvent même devenir assez dangereux si leur maître est menacé. De tels diablotins ont le trait suivant.

Familier. Le diablotin peut établir un contrat avec une autre créature pour la servir en tant que familier. Tant que ces deux créatures sont liées, le maître peut ressentir ce que le diablotin ressent tant qu'ils ne sont pas éloignés de plus de 1,6 kilomètre l'un de l'autre. Tant que le diablotin se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de son maître, le maître partage le trait de Résistance à la magie du diablotin. Si son maître viole les termes de leur contrat, le diablotin peut mettre fin à ses services en tant que familier, annulant leur lien télépathique.



Diantrefosse

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 300 (24d10 + 168)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 14
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Aura de peur. Toute créature hostile au diantrefosse qui débute son tour à 6 mètres ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, à moins que le diantrefosse ne soit incapable d'agir. En cas d'échec au jet, la créature est effrayée jusqu'au début de son prochain tour. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès, la créature est immunisée contre l'Aura de peur du diantrefosse pour les prochaines 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du diantrefosse sont magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du diantrefosse est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 21). Le diantrefosse peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *détection de la magie, boule de feu*
3/jour chacun : *immobilisation de monstre, mur de feu*

Actions

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : une de morsure, une de queue, une de griffe, et une de masse d'arme.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 22 (4d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, et elle subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours suivants. Une cible empoisonnée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants.

Masse d'arme. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d6 + 8) dégâts contondants + 21 (6d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 24 (3d10 + 8) dégâts contondants.

Érinye

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Sag +6, Cha +8
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 12
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Armes infernales. Les attaques d'arme de l'érinye sont magiques et infligent 13 (3d8) dégâts de poison supplémentaires si le coup touche (bonus inclus ci-dessous).

Résistance à la magie. L'érinye a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 13 (3d8) dégâts de poison.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Le poison perdure jusqu'à ce qu'il soit supprimé à l'aide d'un sort de *restauration partielle* ou toute autre magie similaire.

Réactions

Parade. L'érinye augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Variante : corde d'enchevêtrement

Certaines érinyes possèdent une corde d'enchevêtrement (cf DMG). Lorsqu'une telle érinye utilise son ***Attaques multiples***, l'érinye peut utiliser la corde à la place de deux de ses attaques.

Lémure

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 7
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts froid
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'Infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du lémure.

Renaissance infernale. Un lémure qui meurt dans les Neuf Enfers revient à la vie avec tous ses points de vie au de 1d10 jours, à moins qu'il n'ait été tué par une créature d'alignement Bon sous l'effet d'un sort de *bénédiction* ou que son cadavre ait été aspergé d'eau bénite.

Actions

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts contondants.









Merregon

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné, effrayé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 11
Langues comprend l'Infernal mais ne peut pas parler, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du merregon.

Résistance à la magie. Le merregon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le merregon effectue deux attaques de hallebarde, ou si un allié fiélon de FP 6 ou supérieur se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de lui, le merregon effectue trois attaques de hallebarde.

Hallebarde. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Garde du corps loyal. Lorsqu'un autre fiélon se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour du merregon et est touché par une attaque, le merregon fait en sorte d'être touché par cette attaque à la place de ce fiélon.





Narzugon

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Cha +9
Résistances aux dégâts acide, froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Commun, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Sens diaboliques. Le narzugon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) effectués pour repérer des créatures d'alignement bon.

Harnachement infernal. La narzugon est équipé d'éperons qui font partis d'un harnachement infernal lui permettant d'invoquer son compagnon destrier noir.

Résistance à la magie. La narzugon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le narzugon utilise son Commandement infernal ou son Commandement terrifiant. Il effectue également trois attaques de lance d'arçon des feux de l'enfer.

Lance d'arçon des feux de l'enfer. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (1d12 + 5) dégâts perforants + 16 (3d10) dégâts de feu. Si ces dégâts tuent uen créature, l'âme de la créature surgit, au bout de 1d4 heures, de la riivière Styx d'Avernus sous la forme d'un lémure. Si la créature n'est pas ressuscitée avant que cela ne se produise, le seul moyen de ramener la créature à la vie est de lancer un sort de souhait ou de tuer le lémure puis de lancer le sort résurrection suprême sur la dépouille originelle de la créature.

Commandement infernal. Chaque allié présent dans un rayon de 18 mètres autour du narzugon ne peut pas être charmé ni effrayé jusqu'à la fin du prochain tour du narzugon.

Commandement terrifiant. Chaque créature qui n'est pas un fiélon, se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du narzugon, et qui peut l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au Commandement terrifiant de ce narzugon pour les 24 prochaines heures.

Guérison (7/jours). Le narzugon, ou une créature qu'il touche, récupère jusqu'à 100 points de vie.

Objet magique : Harnachement infernal

Objet merveilleux, légendaire (nécessite un lien avec une créature d'alignement mauvais)

Un narzugon lie un **destrier noir** à son service grâce à un harnachement infernal, qui comprend une bride, des mors, des rênes, une selle, des étriers, et des éperons. Un destrier noir équipé d'un harnachement infernal doit servir quiconque porte les éperons jusqu'à ce que leur porteur meurt ou que le harnachement infernal lui soit retiré.

Vous pouvez utiliser une action pour appeler un destrier noir équipé d'un harnachement infernal en claquant les éperons l'un contre l'autre ou en les trempant dans du sang. Le destrier noir apparaît au début de votre prochain tour, dans un rayon de 6 mètres autour de vous. Il agit comme s'il était votre allié et lors de votre tour d'initiative. Il reste 1 jour, jusqu'à ce que vous ou lui mourriez, ou jusqu'à ce que vous le renvoyez en utilisant un action. Si le destrier noir meurt, il réapparaît dans les Neuf Enfers au bout de 24 heures, après quoi il peut être de nouveau invoqué.

Le harnachement n'invoque pas un destrier noir de nulle part ; avant toute chose le destrier noir doit avoir été équipé du harnachement infernal. Aucun destrier noir n'accepte de lui-même cette servitude imposée, mais parfois avec le temps une forme de loyauté indéfectible s'installe entre le destrier noir et son maître, ils deviennent alors de véritables compagnons malfaisant.



Nupperibo

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Compétences Perception +1
Résistances aux dégâts froid, acide ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné, effrayé, charmé, aveuglé
Sens Vision aveugle à 3 m (aveugle au delà de ce rayon), Perception passive 11
Langues comprend l'Infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Nuage de vermines. Toute créature, autre qu'un diable, qui débute son tour dans un rayon de 6 mètres autour du nupperibo doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Une créature qui se trouve dans la zone d'effet de deux nupperibos ou plus effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage. En cas d'échec, la créature subit 2 (1d4) dégâts perforants.

Guidé par la faim. Dans les Neuf Enfers, le nupperibo peut pister à la perfection toute créature qui a subi des dégâts du Nuage de vermines de n'importe quel nupperibo au cours des 24 dernières heures.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.



Orthon

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 105 (10d10 + 50)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +6
Compétences Perception +10, Discrétion +11, Survie +10
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, épuisement
Sens Vision véritable à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 20
Langues Commun, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Champ d'invisibilité. Le orthon peut utiliser une action bonus pour devenir invisible. Tout l'équipement que le orthon porte et transporte et également invisible aussi longtemps qu'il se trouve sur lui. Cette invisibilité prend immédiatement fin après que le orthon ait effectué un jet d'attaque ou ait été touché par une attaque.

Résistance à la magie. Le orthon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Dague Infernale. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d4 + 6) dégâts tranchants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. En cas d'échec, la cible est également empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée peut retenter son jet de sauvegade à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Arbalète d'airain. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts perforants, plus l'un des effets suivants :

1. **Acide.** La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 17 (5d6) dégâts d'acide supplémentaires en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
2. **Aveuglement (1/jour).** La cible subit 5 (1d10) dégâts radiants. De plus, elle et toutes les autres créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour d'elle doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du orthon.
3. **Choc.** La cible et toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour d'elle doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subissent 13 (2d12) dégâts de tonnerre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
4. **Enchevêtrement.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être entravée pendant 1 heure par des toiles d'araignée gluantes. Une créature entravée peut s'évader en utilisant une action pour effectuer, et réussir un jet de Dextérité ou de Force DD 17. Toute créature autre qu'un orthon, et qui touche la créature entravée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être également entravée.
5. **Paralysie (1/jour).** La cible subit 22 (4d10) dégâts de foudre et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible paralysée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.
6. **Pistage.** Pour les 24 prochaines heures, le orthon connait la direction et la distance qui le sépare de la cible, aussi longtemps qu'ils se trouvent tous les deux dans le même plan d'existence. Si la cible se trouve sur un autre plan, le orthon sait duquel il s'agit, mais ne connait pas la position exacte de sa cible dans ce plan.

Réactions

Châtiment explosif. Lorsqu'il tombe à 15 points de vie ou moins, le orthon peut se faire exploser. Toutes les autres créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subissent 9 (2d8) dégâts de feu + 9 (2d8) dégâts de tonnerre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'explosion détruit le orthon ainsi que sa dague infernale et son arbalète d'airain.



Dinosaures

Allosaure

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Bond. Si l'allosaure se déplace en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'allosaure peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Ankylosaure

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

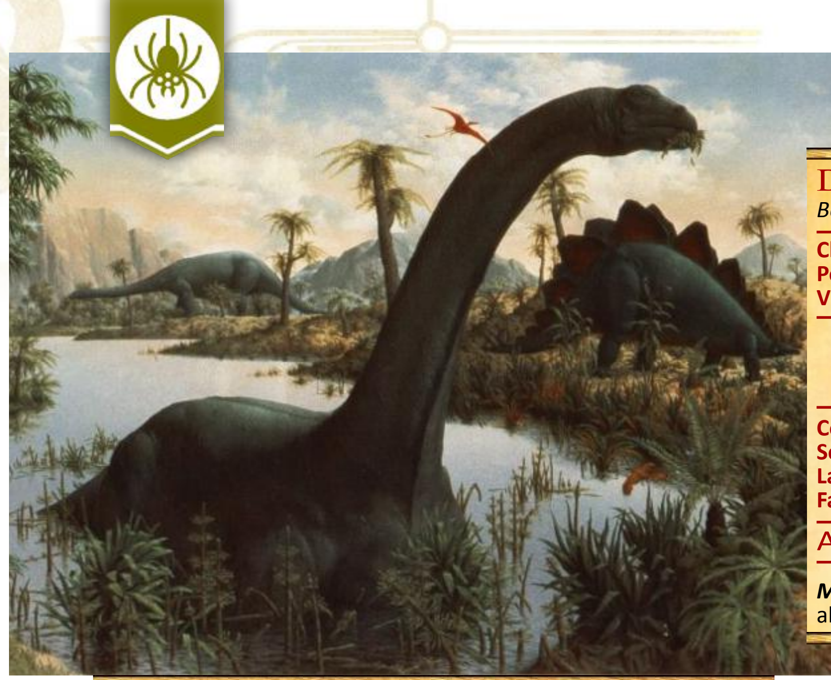
Classe d'armure 115 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d12 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.



Dimétrodon

Bête de taille M, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Brontosaure

Bête de taille Gig, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 121 (9d20 + 27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Con +6
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Actions

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 27 (5d8 + 5) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 32 (6d8 + 5) dégâts contondants.



Deinonychus

Bête de taille M, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

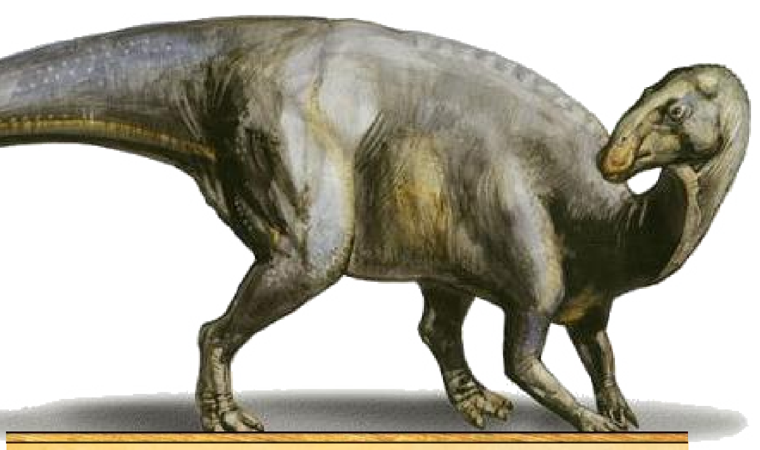
Bond. Si le deinonychus se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le deinonychus peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le deinonychus effectue trois attaques : une de morsue et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.



Hadrosaure

Bête de taille G, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts contondants.





Plésiosaure
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apnée. Le plésiosaure peut retenir sa respiration pendant 1 heure.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Ptéranodon
Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Compétences Perception +1
Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Vol agile. Le ptéranodon ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Quetzalcoatlus
Bête de taille TG, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 30 (4d12 + 4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Attaque en piquée. Si le quetzalcoatlus vole en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de morsure, l'attaque inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Vol agile. Le quetzalcoatlus ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 12 (3d6 + 2) dégâts perforants.



Stégosaure
Bête de taille TG, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Actions

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 26 (6d6 + 5) dégâts perforants.





Tricératops

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d12 + 30)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Charge renversante. Si le tricératops se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tricératops peut effectuer une attaque de piétinement contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 24 (4d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Tyrannosaure

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12 + 52)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue deux attaques : une de queue et une de morsure. Il ne peut pas effectuer les deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le tyrannosaure ne peut mordre aucune autre cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.



Vélociraptor

Bête de taille TP, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Tactique de groupe. Un vélociraptor a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et que cet allié n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le vélociraptor effectue deux attaques ; une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.



Dinosaures fantastiques

Crachemort à jabots

Bête de taille P, sans alignement [PSIx]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le crachemort à jabots effectue trois attaques : une de morsue et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Projection de poison. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 4,50/9 m, une créature. *Dégâts* : la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, et subit 18 (4d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. De plus, une créature qui échoue son jet de sauvegarde est aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du crachemort à jabots.





Gishath, Avatar du soleil

Bête de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 203 (14d20 + 56)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)

Jets de sauvegarde For +11, Con +8, Sag +7, Cha +2
Compétences Perception +7
Sens Perception passive 17
Langues -
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si Gishath échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Gishath effectue deux attaques : une de morsure et une de queue ou piétinement. Il ne peut pas effectuer ces deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : 11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 39 (5d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine d'être agrippée (évasion DD 19). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et Gishath ne peut pas effectuer une attaque de morsure contre une autre cible.

Engloutissement. Gishath effectue une attaque de morsure contre une créature de taille G ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque réussit, la créature subit les dégâts de la morsure et est engloutie mais n'est plus agrippée. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et les effets provenant de l'extérieur de Gishath, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de Gishath.

Si Gishath subit 30 dégâts ou plus au cours d'une seul tour de la part d'une créature qu'il a engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a englouties, qui tombent alors à terre dans un espace situé dans un rayon de 3 mètres autour de Gishath. Si Gishath meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 6 mètres de déplacement, se retrouvant alors en dehors mais à terre.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 29 (5d8 + 7) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 19 sous peine de tomber à terre.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 25 (4d8 + 7) dégâts contondants.

Actions légendaires

Gishath peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Gishath récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Gishath effectue une attaque de piétinement ou de queue.

Rugissement (coûte 2 actions). Chaque créature se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de Gishath et qui peut l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée au rugissement de Grishath pour les 24 prochaines heures.

Doppelganger

Doppelganger

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 14
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +6, Perspicacité +3
Immunités aux conditions charmé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu, ou retourner à sa véritable forme (qui est un doppelganger). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Embuscade. Au cours du premier round, le doppelganger a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre toute créature qu'il a surprise.

Attaque surprise. Si le doppelganger surprend une créature et la touche avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires de cette attaque.

Actions

Attaques multiples. Le doppelganger effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des Pensées. Le doppelganger lit par magie les pensées de surface d'une créature se trouvant jusqu'à 18 mètres de lui. Cet effet peut passer au travers des barrières, mais est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal, ou une fine couche de plomb. Tant que la cible est à portée, le doppelganger peut continuer à lire ses pensées aussi longtemps que sa concentration n'est pas brisée (de la même manière que la concentration pour un sort). Tant qu'il lit ses pensées, le doppelganger a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perspicacité) et Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre cette cible.



Dracoliche

Physiologie de Mort-vivant. Une dracoliche n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Archétype de Dracoliche

Seul un ancien dragon, ou un dragon adulte, peut être transformé en dracoliche. Les dragons plus jeunes qui tentent cette transformation meurent toujours, de même que les autres créatures qui ne sont pas des dragons mais sont tout de même du type dragon, comme les pseudodragons ou les wivernes. Un dragon d'ombre ne peut être transformé en dracoliche, étant donné qu'il a déjà perdu bien trop de son corps physique.

Lorsqu'un dragon devient une dracoliche, il conserve ses statistiques à l'exception de ce qui suit. Le dragon perd tous ses traits, comme Amphibien, qui sont en rapport avec la physiologie d'une créature vivante. La dracoliche pourrait conserver ou perdre tout ou partie de ses actions de repaire ou bien en hériter de nouvelles, selon ce que le MD choisit.

Type. Le type de la dracoliche change de dragon à mort-vivant, de plus elle n'a plus besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Résistances aux dégâts. La dracoliche a une résistance aux dégâts nécrotiques.

Immunités aux dégâts. La dracoliche a une immunité aux dégâts de poison. Elle conserve également toutes les immunités qu'elle pouvait posséder avant sa transformation en dracoliche.

Immunités aux conditions. La dracoliche ne peut pas être charmée, effrayée, paralysée, ou empoisonnée. Elle ne peut pas non plus souffrir d'épuisement.

Résistance à la magie. La dracoliche a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre les sorts et effets magiques.



Dracoliche bleue, adulte

Mort-vivant de taille TG, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Perception +12, Discrétion +5
Résistances aux dégâts nécrotique
Immunités aux dégâts foudre, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si la dracoliche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. La dracoliche a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. La dracoliche peut utiliser sa Présence Terrifiante. Elle effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que la dracoliche choisit, se trouvant à 36 mètres maximum de la dracoliche et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante de la dracoliche pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). La dracoliche crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

La dracoliche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La dracoliche récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. La dracoliche effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. La dracoliche effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). La dracoliche bat ses ailes en lambeaux. Chaque créature située à 3 mètres ou moins de la dracoliche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. La dracoliche peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'ombre



Dragon rouge d'ombre, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Perception +8, Discrétion +8
Résistances aux dégâts nécrotique
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Ombre vivante. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposé à une lumière faible, le dragon a une résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts de force, psychiques, ou radiants.

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposé à une lumière faible, le dragon peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Se cacher.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le dragon a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle d'ombres (Recharge 5-6). Le dragon crache des flammes d'ombre dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature située dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 56 (16d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un humanoïde dont les points de vie tombent à 0 suite à ces dégâts meurt sur le champ, et une ombre mort-vivante surgit de son corps et agit immédiatement après le dragon dans l'ordre d'initiative. L'ombre est sous le contrôle du dragon.

Archétype de Dragon d'ombre

Seul un dragon véritable peut être transformé en dragon d'ombre, et seulement s'il est né dans la Gisombre ou y est resté de nombreuses années. Une dracoliche ne peut pas être transformée en dragon d'ombre, étant donné qu'elle a perdu sa nature draconique au profit de celle d'un mort-vivant.

Lorsqu'un dragon devient un dragon d'ombre, il conserve ses statistiques à l'exception de ce qui suit. Le dragon d'ombre pourrait conserver ou perdre tout ou partie de ses actions de repaire ou bien en hériter de nouvelles, selon ce que le MD choisit.

Résistances aux dégâts. Le dragon a une résistance aux dégâts nécrotiques.

Maîtrise de compétence : Discrétion. Le bonus de maîtrise du dragon est doublé sur ses jets de Dextérité (Discrétion).

Ombre vivante. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposé à une lumière faible, le dragon a une résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts de force, psychiques, ou radiants.

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposé à une lumière faible, le dragon peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Se cacher.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le dragon a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Nouvelle action : Morsure. Si le dragon inflige des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, ou de poison avec sa morsure, ces dégâts deviennent à la place des dégâts de type nécrotiques.

Nouvelle action : Souffle d'ombres. Tous les dégâts infligés par une arme de souffle que possède le dragon infligent des dégâts de type nécrotique au lieu du type de dégâts normal. Un humanoïde dont les points de vie tombent à 0 suite à ces dégâts meurt sur le champ, et une ombre mort-vivante surgit de son corps et agit immédiatement après le dragon dans l'ordre d'initiative. L'ombre est sous le contrôle du dragon.



Dragon féerique

Dragon féerique

Dragon de taille TP, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 15
Points de vie 14 (4d4 + 4)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Arcanes +4, Perception +3, Discrétion +7
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Draconique, Sylvestre
Facteur de puissance 1 (200 XP) pour un dragon féerique rouge, orange ou jaune ; 2 (450 XP) pour un dragon féerique vert, bleu, indigo ou violet.

Invisibilité supérieure. En utilisant une action bonus, le dragon peut devenir invisible par magie jusqu'à ce que sa concentration s'interrompe (comme s'il se concentrait sur un sort). Tout l'équipement que le dragon porte et transporte est invisible en même temps que lui.

Télépathie limitée. En utilisant la télépathie, le dragon peut communiquer par magie avec d'autres dragons féeriques se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

Résistance à la magie. Le dragon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du dragon est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le dragon peut lancer de manière innée un certain nombre de sorts, sans avoir besoin des composantes matérielles. Au fur et à mesure que le dragon grandit et change de couleur, il gagne des sorts supplémentaires, comme indiqué ci-dessous :

Rouge, 1/jour chacun : *lumières dansantes, manipulation à distance, illusion mineure*
Orange, 1/jour : *couleurs dansantes*
Jaune, 1/jour : *image miroir*
Vert, 1/jour : *suggestion*
Bleu, 1/jour : *image accomplie*
Indigo, 1/jour : *terrain hallucinatoire*
Violet, 1/jour : *métamorphose*

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 1 dégât perforant.

Souffle d'euphorie (Recharge 5-6). Le dragon souffle une bouffée de gaz euphorisant sur une créature se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, sous peine de, pendant 1 minute, ne plus pouvoir utiliser de réaction et de devoir lancer 1d6 au début de chacun de ses tours pour déterminer comment elle va se comporter pendant ce tour :

1-4. La cible n'utilise aucune action ni action bonus et utilise tout son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire.

5-6. La cible ne se déplace pas, et la seule chose qu'elle peut effectuer pendant son tour est un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11, qui met un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



La couleur des âges. Un dragon féerique change de couleur en même temps qu'il vieillit, passant par toutes les teintes de l'arc-en-ciel. Tous les dragons féeriques ont la capacité de Sorts innés, et gagnent de nouveaux sorts en grandissant.

Couleur du dragon	Tranche d'âge
Rouge	5 ans ou moins
Orange	6-10 ans
Jaune	11-20 ans
Vert	21-30 ans
Bleu	31-40 ans
Indigo	41-50 ans
Violet	51 ans ou plus

Dragon tortue

Dragon tortue

Dragon de taille Gig, neutre [MM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 341 (22d20 + 110)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Sag +7
Résistances aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Aqueux, Draconique
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

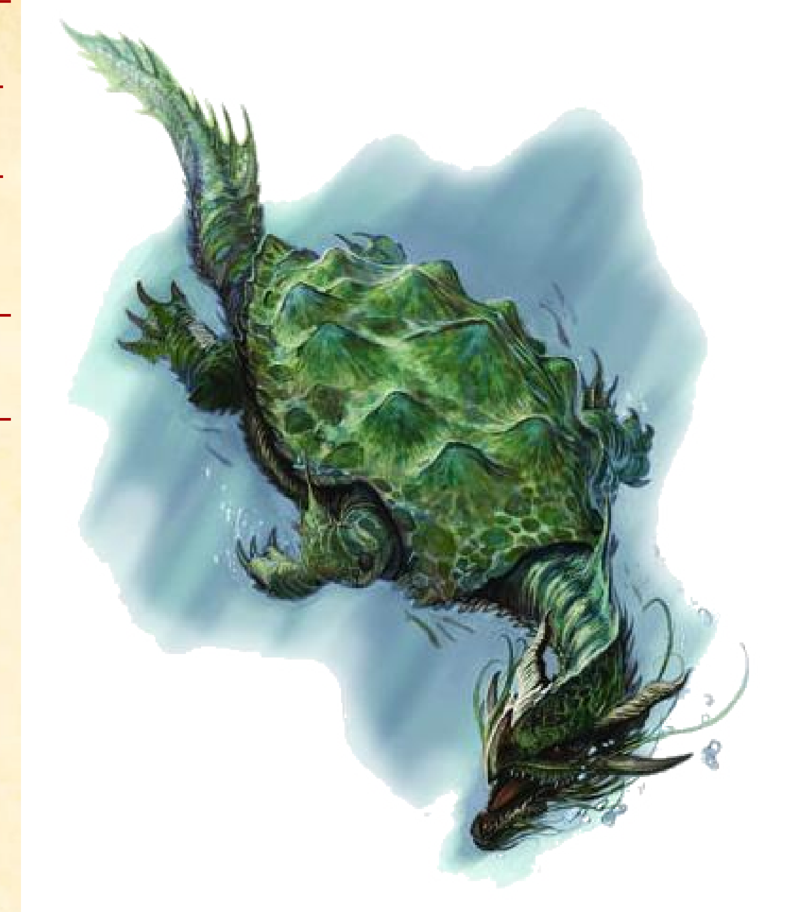
Attaques multiples. Le dragon tortue effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe. Il peut effectuer une attaque de queue à la place de ses deux attaques de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 26 (3d12 + 7) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 26 (3d12 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être repoussée du dragon tortue sur 3 mètres et d'être jetée à terre.

Souffle de vapeur (Recharge 5-6). Le dragon tortue crache de la vapeur brûlante dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subit 52 (15d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Être sous l'eau ne confère aucune résistance contre ces dégâts.





Dragons

Les dragons, aussi appelés dragons véritables, regroupe les dragons chromatiques et les dragons métalliques.

Les dragons véritables passent par quatre stades de vie distincts, du simple nouveau-né à l'ancien dragon, qui peuvent vivre un millier d'années. Dès lors, leur puissance devient inégalable et leur trésor au-delà de l'imaginable.

Sage Advice

Q. ***Est-ce que le mouvement de l'action légendaire d'un dragon Attaque ailée provoque des attaques d'opportunité s'il se déplace hors de portée ?***
R. *Rien dans l'Attaque ailée ne protège le dragon contre les attaques d'opportunité.*

Q. ***L'arme de souffle d'un dragon est-elle magique ?***
R. *Si vous lancez* zone d'antimagie, *revêtez une* armure d'invulnérabilité *ou utilisez une autre caractéristique du jeu qui protège contre les effets magiques ou non magiques, vous pourriez vous demander : « est-ce que cela me protégera contre le souffle d'un dragon ? ». L'arme de souffle d'un dragon typique n'est pas considéré comme magique, donc* zone d'antimagie *ne vous aidera pas, mais l'*armure d'invulnérabilité *si. Vous pensez alors peut-être que, pour vous, les dragons sont plutôt magiques, et oui, ils le sont ! Leur description dit qu'ils sont magiques. Mais le jeu fait une distinction entre deux types de magie :*

La magie de fond, qui fait partie de la physique du multivers de D&D et de la physiologie de nombreuses créatures de D&D.
L'énergie magique concentrée qui est contenue dans un objet magique ou canalisée pour créer un sort ou un autre effet magique ciblé.

À D&D, le premier type de magie indiqué fait partie de la nature. Il n'est pas plus dissipable que le vent. Un monstre comme un dragon existe en raison de sa nature magique. Le deuxième type de magie, par contre, est ce dont se préoccupent les règles. Quand une règle se réfère à quelque chose qui est magique, cela fait référence à ce second type. Déterminer si une option de jeu est magique est alors simple. Posez-vous ces questions sur la capacité :

Est-ce un objet magique ?
Est-ce un sort ? Ou vous permet-elle de créer les effets d'un sort qui est mentionné dans sa description ?
Est-ce une attaque avec un sort ?
Est-ce que sa description dit qu'elle est magique ?

Si la réponse à l'une de ces questions est oui, la capacité est magique.

Revenons donc au souffle de froid d'un dragon blanc, et posons-nous ces questions. Le souffle de froid n'est pas un objet magique, et sa description ne mentionne aucun sort. Ce n'est pas non plus une attaque avec un sort, et le mot « magique » ne figure nulle part dans sa description. Conclusion : le souffle de froid n'est pas considéré comme un effet de jeu magique, même si nous savons que les dragons sont de surprenants êtres surnaturels. Est-ce que sa description dit qu'elle est magique ?

Si la réponse à l'une de ces questions est oui, la capacité est magique.

Revenons donc au souffle de froid d'un dragon blanc, et posons-nous ces questions. Le souffle de froid n'est pas un objet magique, et sa description ne mentionne aucun sort. Ce n'est pas non plus une attaque avec un sort, et le mot « magique » ne figure nulle part dans sa description. Conclusion : le souffle de froid n'est pas considéré comme un effet de jeu magique, même si nous savons que les dragons sont de surprenants êtres surnaturels.

Catégories d'âge des Dragons

Catégorie	Taille	Tranche d'âge
Nouveau-né	Moyenne	5 ans ou moins
Jeune	Grande	6-100 ans
Adulte	Très Grande	101-800 ans
Ancien	Gigantesque	801 ans ou plus

Variante : Dragons commme Lanceurs de sorts innés

En utilisant cette variante, les dragons sont des créatures magiques capables de lancer de manière innée des sorts au fur et à mesure qu'ils vieillissent.

Un dragon jeune ou plus vieux peut lancer de manière innée un nombre de sorts égal à son modificateur de Charisme. Chaque sort peut être lancé une fois par jour, sans avoir besoin de composantes matérielles, et le niveau du sort ne peut pas être supérieur au tiers du facteur de puissance du dragon (arrondi à l'entier inférieur). Le bonus aux jets d'attaque des sorts du dragon est égal à son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme. Le DD des jets de sauvegarde effectués pour résister aux sorts du dragon est égal à 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme.

Dragons Chromatiques

Les dragons noir, bleu, vert, rouge, et blanc représentent le côté maléfique des dragons véritables. Agressifs, voraces, et vaniteux, les dragons chromatiques sont les sages des ténèbres et de puissants tyrans fuient par toutes les autres créatures – même les autres dragons chromatiques.

Dragon blanc

Dragon blanc, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2
Compétences Perception +4, Discrétion +2
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, et subit 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.





Dragon blanc, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4
Compétences Perception +6, Discrétion +3
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Dragon blanc, adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6
Compétences Perception +11, Discrétion +5
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subit 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

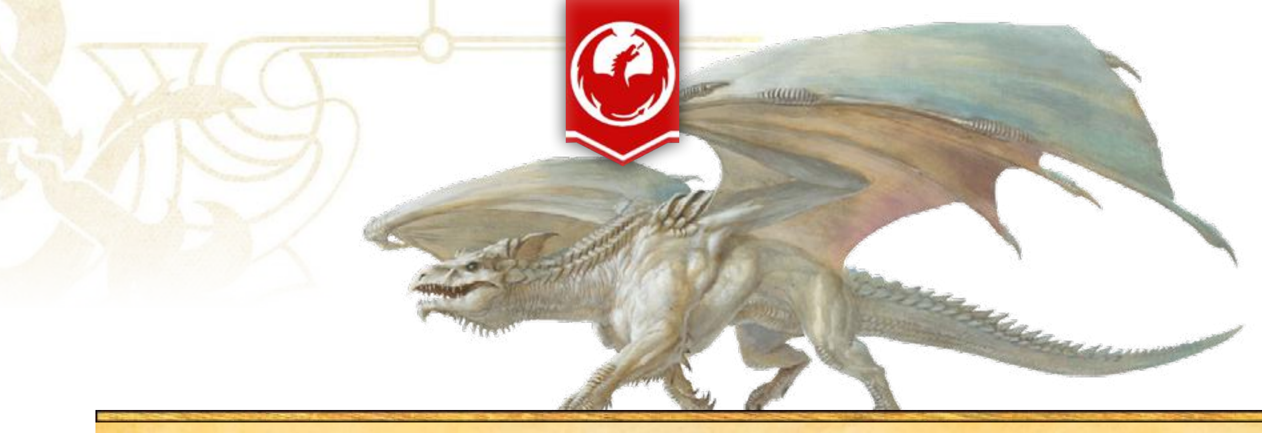
Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon blanc, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 333 (18d20 + 144)
Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +14, Sag +7, Cha +8
Compétences Perception +13, Discrétion +6
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 23
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, et subit 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon blanc

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le dragon ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Un brouillard glacial remplit une zone sphérique de 6 mètres de rayon centrée sur un point que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. Le brouillard contourne les angles de mur, et la zone qu'il remplit est fortement obscurcie. Chaque créature présente dans le brouillard lorsqu'il apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, et subit 10 (3d6) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui termine son tour dans le brouillard subit 10 (3d6) dégâts de fois. Un vent d'au moins 32 kilomètres/heure disperse le brouillard. Le brouillard reste sinon en place jusqu'à ce que le dragon utilise de nouveau cette action de repaire, ou jusqu'à ce que le dragon meure.
- Des morceaux de glace tranchants tombent du plafond, touchant jusqu'à trois créatures situées au-dessous, que le dragon peut voir, et situées à 36 mètres de lui maximum. Le dragon effectue un jet d'attaque à distance (+7 au toucher) contre chaque cible. Si le coup touche, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants.
- Le dragon crée un mur de glace opaque sur une surface solide qu'il peut voir et située à 36 mètres de lui maximum. Le mur peut atteindre 9 mètres de long, 9 mètres de haut, et 30 centimètres d'épaisseur. Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone est repoussée de 1,50 mètre hors de l'espace du mur. La créature choisit de quel côté du mur elle est repoussée. Chaque section de 3 mètres du mur possède une CA de 5, 30 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, et immunisée aux dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison, et psychiques. Le mur disparait lorsque le dragon utilise de nouveau cette action de repaire, ou lorsque le dragon meurt.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon blanc légendaire est pervertie par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Un brouillard frigorifiant obscurcit légèrement les terres dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire du dragon.
- Des précipitations glaciales tombent dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire du dragon, prenant parfois l'aspect d'un blizzard lorsque le dragon se repose.
- Des murs de glace bloquent le passage vers les différentes zones du repaire du dragon. Chaque mur est épais de 15 centimètres, et une section de 3 mètres possède une CA de 5, 15 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, et immunisée aux dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison, et psychiques. Si le dragon souhaite se déplacer au travers d'un mur, il peut le faire sans même être ralenti. La portion de mur que le dragon a traversée est cependant détruite.

Si le dragon meurt, le brouillard et les précipitations disparaissent au bout de 1 jour. Les murs de glace fondent totalement au bout de 1d10 jours.



Dragon bleu

Dragon bleu, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Perception +4, Discrétion +2
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Dragon bleu, jeune

Dragon de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 152 (16d10 + 64)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7
Compétences Perception +9, Discrétion +4
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Dragon bleu, adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Perception +12, Discrétion +5
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon bleu, ancien

Dragon de taille Gig, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 481 (26d20 + 208)
Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Perception +17, Discrétion +7
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (2d10 + 9) dégâts perforants + 11 (2d10) dégâts de foudre.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 36 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon bleu

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le dragon ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Une partie du plafond s'écroule sur une créature que le dragon peut voir et située à 36 mètres de lui maximum. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts contondants et d'être jetée à terre et ensevelie. Une cible ensevelie est entravée et incapable de respirer ou de se relever. Une créature peut utiliser une action pour effectuer un jet de Force DD 10, mettant un terme à l'ensevelissement en cas de réussite.
- Un nuage de sable tourbillonne dans une zone sphérique de 6 mètres de rayon centrée sur un point que le dragon peut voir et se trouvant à 36 de lui maximum. Le nuage contourne les angles de mur. Chaque créature présente dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.
- Des arcs de foudre forment une ligne de 1,50 mètre de large entre deux surfaces solides du repaire que le dragon peut voir. Elles doivent être situées à 36 mètres du dragon maximum et à 36 mètres maximum l'une de l'autre. Chaque créature présente dans cette ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de foudre.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon bleu légendaire est pervertie par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Des orages font rage dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire.
- Des diables de poussière parcourent les terres dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire. Un diable de poussière possède les caractéristiques d'un élémentaire d'air, mais il ne possède pas de vitesse de vol, il a une vitesse de 15 mètres, et une Intelligence et un Charisme de 1 (-5).
- Des gouffres dissimulés apparaissent à l'intérieur comme à l'extérieur du repaire. Un gouffre peut être repéré en toute sécurité en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 20. Sinon, la première créature qui pose un pied sur la fine croute de terre qui recouvre le gouffre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de tomber de 1d6 x 3 mètres au fond du gouffre.

Si le dragon meurt, les diables de poussière disparaissent immédiatement, et les orages prennent fin en 1d10 jours. Les gouffres restent en place.



Dragon noir

Dragon noir, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Perception +4, Discrétion +4
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 4,50 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Dragon noir, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Perception +6, Discrétion +5
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

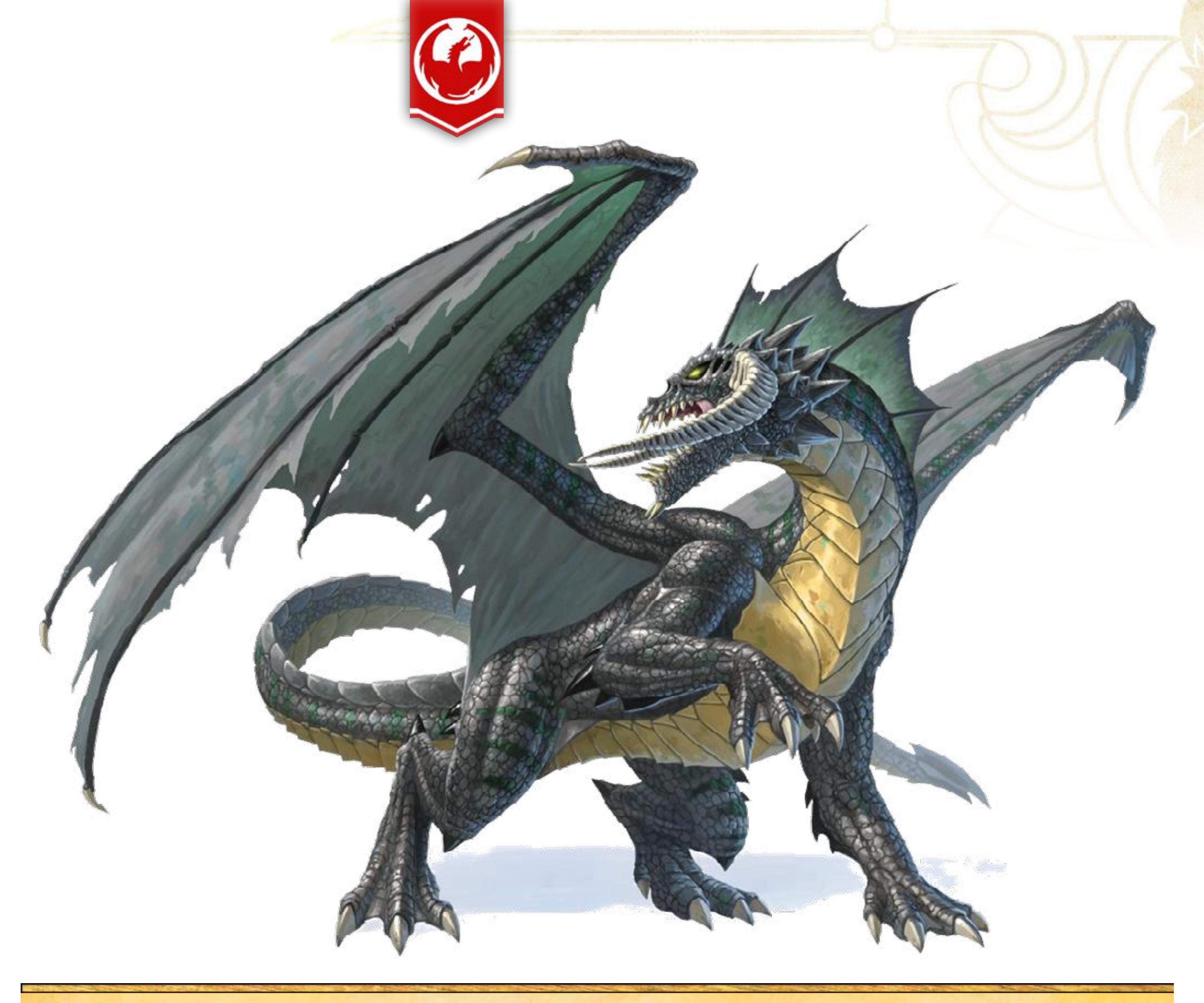
Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 49 (11d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Dragon noir, adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Perception +11, Discrétion +7
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon noir, ancien
Dragon de taille Gig, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 367 (21d20 + 147)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11
Compétences Perception +16, Discrétion +9
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts d'acide.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, et subit 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon noir

Actions de repaire
Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le dragon ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Les étendues d'eau que le dragon peut voir dans un rayon de 36 mètres montent rapidement de niveau, telle une puissante marée, puis se retirent. Toute créature sur le sol se trouvant à 6 mètres ou moins d'un tel bassin doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être emportée par le courant et trainée vers l'étendue d'eau sur 6 mètres maximum puis jetée à terre.
- Un nuage d'insectes grouillants remplit une zone sphérique de 6 mètres de rayon centrée sur un point que le dragon peut voir et se trouvant à 36 de lui maximum. Le nuage contourne les angles de mur et reste en plus jusqu'à ce que le dragon le renvoie en utilisant une action, réutilise cette action de repaire, ou meure. La zone à l'intérieur du nuage est légèrement obscurcie. Chaque créature présente dans le nuage lorsqu'il apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 10 (3d6) dégâts perforants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui termine son tour à l'intérieur du nuage subit 10 (3d6) dégâts perforants.
- Des ténèbres magiques apparaissent depuis un point que le dragon choisit situé à 18 mètres de lui maximum, remplissant une zone sphérique de 4,50 mètres de rayon jusqu'à ce que le dragon l'annule en utilisant une action, utilise de nouveau cette action de repaire, ou meure. Les ténèbres contournent les angles de mur. Une créature possédant la Vision dans le noir ne peut pas voir à l'intérieur de ces ténèbres, et des lueurs non magiques ne peuvent pas l'éclairer. Si une partie de cette zone d'effet se superpose à une zone de lumière créée par un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort qui a créé la lumière est dissipé.

Effets régionaux
La région qui accueille un repaire de dragon noir légendaire est pervertie par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Il faut deux fois plus de temps pour traverser la région située dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire. La végétation pousse énormément et s'entremêle, et les marais sont larges et remplis d'une boue nauséabonde.
- Les sources d'eau, dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire sont souillées de manière surnaturelle. Les ennemis du dragon qui boivent une telle eau la régurgite dans les minutes qui suivent.
- Un brouillard obscurcit légèrement les terres dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire.

Si le dragon meurt, la végétation qui a déjà poussé reste en place, mais les autres effets prennent fin en 1d10 jours.



Dragon rouge

Dragon rouge, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Perception +4, Discrétion +2
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Dragon rouge, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, escalade 12, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Perception +8, Discrétion +4
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache des flammes dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Dragon rouge, adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12 + 133)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +7, Cha +11
Compétences Perception +13, Discrétion +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 23
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache des flammes dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, et subit 63 (18d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon rouge, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m, escalade 12, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Perception +16, Discrétion +7
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 24 (62 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 21 (2d10 + 10) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de feu.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon crache des flammes dans un cône de 27 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24, et subit 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon rouge

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le dragon ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Du magma jaillit d'un point sur le sol que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum, formant un geyser haut de 6 mètres et de 1,50 mètre de rayon. Chaque créature présente dans la zone du geyser doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
- Une secousse fait trembler le repaire dans un rayon de 18 mètres autour du dragon. Chaque créature, autre que le dragon, présente sur le sol dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'être jetée au sol.
- Des gaz volcaniques forment un nuage dans une zone sphérique de 6 mètres de rayon centrée sur un point que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. La sphère contourne les angles de mur, et la zone est légèrement obscurcie. Elle reste en place jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20. Chaque créature qui débute son tour dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée jusqu'à la fin de son tour. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la créature est incapable d'agir.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon rouge légendaire est pervertie par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- De faibles tremblements de terre secouent fréquemment la zone autour du repaire dans un rayon de 10 kilomètres.
- Les sources d'eau, dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire sont chaudes et polluées par le soufre de manière surnaturelle.
- Des fissures dans la roche dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire du dragon sont autant de portails menant vers le Plan Elémentaire du Feu, permettant aux créatures élémentaires du feu d'habiter à proximité de ce Plan.

Si le dragon meurt, ces effets prennent fin en 1d10 jours.



Dragon vert

Dragon vert, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Perception +4, Discrétion +3
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle de poison (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Dragon vert, jeune

Dragon de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Perception +7, Discrétion +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de poison (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz empoisonné dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, et subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Dragon vert, adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 207 (18d12 + 90)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Tromperie +8, Perspicacité +7, Perception +12, Persuasion +8, Discrétion +6
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de poison (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz empoisonné dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subit 56 (16d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon vert, ancien

Dragon de taille Gig, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 385 (22d20 + 154)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Tromperie +11, Perspicacité +10, Perception +17, Persuasion +11, Discrétion +8
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 22 (41 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de poison (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz empoisonné dans un cône de 27 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, et subit 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon vert

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le dragon ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Des racines tortueuses et des plantes grimpantes jaillissent dans une zone de 6 mètres de rayon centrée sur un point du sol que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. Cette zone devient un terrain difficile, et chaque créature qui s'y trouve doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être entravée par les racines et plantes grimpantes. Une créature peut être libérée si elle, ou une autre créature, utilise une action pour effectuer un jet de Force DD 15 et qu'elle le réussit. Les racines et plantes grimpantes se flétrissent lorsque le dragon utilise de nouveau cette action ou lorsqu'il meurt.
- Un mur de buissons entrelacés et couverts d'épines apparaît sur une surface solide située à 36 mètres maximum du dragon. Le mur fait au maximum 18 mètres de long, 3 mètres de haut, 1,50 mètre de large, et bloque le champ visuel. Lorsque le mur apparaît, chaque créature présente dans l'espace qu'il occupe doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Une créature qui échoue son jet subit 18 (4d8) dégâts perforants et est repoussée de 1,50 mètre hors de l'espace du mur, mais du côté de son choix. Une créature peut traverser le mur, se frayant un chemin lentement et difficilement. Tous les 30 centimètres de mur que traverse une créature, elle doit dépenser 1,20 mètre de déplacement. De plus, à chaque round qu'une créature est présente dans l'espace du mur et en contact avec lui, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 18 (4d8) dégâts perforants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Chaque section de 3 mètres de mur possède une CA de 5, 15 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, a une résistance aux dégâts contondants et perforants, et est immunisée aux dégâts psychiques. Le mur disparaît dans le sol lorsque le dragon utilise de nouveau cette action de repaire ou lorsqu'il meurt.
- Un brouillard magique ondoie autour d'une créature que le dragon peut voir et située à 36 mètres de lui maximum. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être charmée par le dragon jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon vert légendaire est pervertie par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les fourrés forment un réseau de passages labyrinthiques dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire du dragon. Les fourrés sont considérés comme des murs hauts et larges de 3 mètres qui bloquent le champ de vision. Les créatures peuvent traverser les fourrés, en dépensant 1,20 mètre de déplacement pour avancer de 30 centimètres. Une créature à l'intérieur d'un fourré doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 une fois par round qu'elle est en contact avec le fourré, sous peine de subir 3 (1d6) dégâts perforants à cause des épines.
  Chaque section cubique de fourré de 3 mètres de côté possède une CA de 5, 30 points de vie, une résistance aux dégâts contondants et perforants, une vulnérabilité aux dégâts de feu, et une immunité aux dégâts psychiques et de tonnerre.
- Dans un rayon de 1,6 kilomètre de son repaire, le dragon ne laisse aucune trace physique évidente de son passage à moins qu'il ne le désire. Le pister est impossible, à moins d'utiliser des moyens magiques pour cela. De plus, dans cette zone il ignore les restrictions de mouvement et dégâts imposés par les plantes non magiques, et qui ne sont pas des créatures de type plante, ce qui inclut les fourrés décrits plus haut. Les plantes se remettent en place d'elles-mêmes après le passage du dragon.
- Dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire, les rongeurs et les oiseaux servent d'yeux et d'oreilles au dragon. Les cerfs et toute autre grand gibier est étrangement absent, ce qui laisse deviner la présence d'un prédateur anormalement affamé.

Si le dragon meurt, les rongeurs et oiseaux perdent leur lien surnaturel avec lui. Les fourrés restent, mais en 1d10 jours ils deviennent des plantes quelconques et un terrain difficile normal, perdant leurs épines.



Dragons Métalliques

Les dragons métalliques, c'est-à-dire les dragons d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre, et d'or, cherchent à préserver et à protéger, se voyant eux même comme la race la plus puissante parmi les nombreuses races qui ont leur place dans le monde.

Dragon d'airain

Dragon d'airain, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Perception +4, Discrétion +2
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 14 (4d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.





Dragon d'airain, jeune

Dragon de taille G, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Perception +6, Persuasion +5, Discrétion +3
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. Dégâts : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sur une ligne de 12 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 42 (12d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de tomber inconsciente pendant 5 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.



Dragon d'airain, adulte

Dragon de taille TG, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8, Discrétion +5
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). L*e dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 45 (13d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon d'airain, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 297 (17d20 + 119)
Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10
Compétences Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10, Discrétion +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 24
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes sur une ligne de 27 mètres de long et 3 mètres de large. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, et subit 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon d'airain

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Un vent violent souffle autour du dragon. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être repoussée du dragon sur 4,50 mètres et jetée à terre. Les gaz et vapeurs sont dispersés par le vent, et les flammes non protégées sont éteintes. Les flammes protégées, comme à l'intérieur d'une lanterne, ont 50% de chance d'être éteintes.
- Un nuage de sable tourbillonne dans une zone sphérique de 6 mètres de rayon centrée sur un point que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. Le nuage contourne les angles de mur. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon d'airain légendaire est transformée par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Des pistes apparaissent dans le sable dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire du dragon. Les pistes conduisent vers des abris sûrs et des sources d'eau cachées, mais elles peuvent aussi conduire hors de la zone si le dragon préfère ne pas être dérangé.
- Des images de monstre de taille G ou inférieure hantent le désert dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire du dragon. Ces illusions se déplacent semblent réelles, elles ne peuvent cependant pas faire de mal. Une créature qui examine une image à distance peut dire qu'il s'agit d'une illusion à condition qu'elle réussisse un jet d'Intelligence (Investigation) DD 20. Toute interaction physique avec une image révèle qu'il s'agit d'une illusion car les objets passent au travers.
- A chaque fois qu'une créature ayant une Intelligence de 3 ou supérieure s'approche à 9 mètres ou moins d'une source d'eau située dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, le dragon est averti de la présence de la créature et de sa localisation.

Si le dragon meurt, les pistes disparaissent en 1d10 jours, mais les autres effets prennent fin instantanément.



Dragon d'argent

Dragon d'argent, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Perception +4, Discrétion +2
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, et subit 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Dragon d'argent, jeune

Dragon de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d10 + 80)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perception +8, Discrétion +4
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Dragon d'argent, adulte

Dragon de taille TG, loyal bon [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10
Compétences Arcanes +8, Histoire +8, Perception +11, Discrétion +5
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, et subit 58 (13d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon d'argent, ancien
Dragon de taille Gig, loyal bon [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 487 (25d20 + 225)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Arcanes +11, Histoire +11, Perception +16, Discrétion +7
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 24, et subit 67 (15d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon d'argent

Actions de repaire
Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Le dragon crée un brouillard comme s'il avait lancé le sort *nappe de brouillard.* Le brouillard dure jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- Un vent glacial souffle dans le repaire à proximité du dragon. Chaque créature se trouvant à 36 mètres du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5 (1d10) dégâts de froid. Les gaz et vapeurs sont dispersés par le vent, et les flammes non protégées sont éteintes. Les flammes protégées, comme par une lanterne, ont 50% de chance d'être éteinte.

Effets régionaux
La région qui accueille un repaire de dragon d'argent légendaire est transformée par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Une fois par jour, le dragon peut modifier le climat dans un rayon de 10 kilomètres autour de son repaire. Le dragon n'a pas besoin d'être en extérieur pour utiliser cette action ; quoi qu'il en soit, l'effet est identique à celui d'un sort de *contrôle du climat.*
- Dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire, les vents soutiennent les créatures non-mauvaises qui tombent en chute libre, sauf si cette chute est du fait du dragon ou de ses alliés. Des créatures soutenues par les vents tombent avec une vitesse 9 mètres par tour et ne subissent aucun dégât de chute.
- Pour quelques jours ou pour une plus longue durée, le dragon peut faire en sorte que le brouillard présent dans son repaire devienne aussi solide que de la pierre, fabriquant ainsi des bâtiments ou tout autre objet de son souhait.

Si le dragon meurt, le climat redevient normal comme indiqué dans le sort, les autres effets se dissipent en 1d10 jours.



Dragon de bronze

Dragon de bronze, nouveau-né
Dragon de taille M, loyal bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Perception +4, Discrétion +2
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 12. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 9 mètres.

Dragon de bronze, jeune
Dragon de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6
Compétences Perspicacité +4, Perception +7, Discrétion +3
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 12 mètres.



Dragon de bronze, adulte

Dragon de taille TG, loyal bon [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 212 (17d12 + 102)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Perspicacité +7, Perception +12, Discrétion +5
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 19. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 18 mètres.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon de bronze, ancien

Dragon de taille Gig, loyal bon [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 444 (24d20 + 192)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Perspicacité +10, Perception +17, Discrétion +7
Immunités aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 22 (41 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :*+16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 20 (2d10 + 9) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 36 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 23. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 18 mètres.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon de bronze

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Le dragon crée un brouillard comme s'il avait lancé le sort *nappe de brouillard.* Le brouillard dure jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- Un coup de tonnerre éclate depuis un point que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5 (1d10) dégâts de tonnerre et d'être assourdi jusqu'à la fin de son prochain tour.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon de bronze légendaire est transformée par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Une fois par jour, le dragon peut modifier le climat dans un rayon de 10 kilomètres autour de son repaire. Le dragon n'a pas besoin d'être en extérieur pour utiliser cette action ; quoi qu'il en soit, l'effet est identique à celui d'un sort de *contrôle du climat.*
- Dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire du dragon, les plantes aquatiques sont éblouissantes et prennent une teinte incroyablement brillante.
- A l'intérieur de son repaire, le dragon peut mettre en place des sons illusoires, comme une douce musique et d'étranges échos, qui peuvent être entendus dans différentes parties de son repaire.

Si le dragon meurt, le climat redevient normal comme indiqué dans la description du sort, les autres effets se dissipent en 1d10 jours.



Dragon de cuivre

Dragon de cuivre, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Perception +4, Discrétion +3
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus effectuer qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Ces effets restent effectifs pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Dragon de cuivre, jeune

Dragon de taille G, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d10 + 42)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Perception +7, Discrétion +4
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

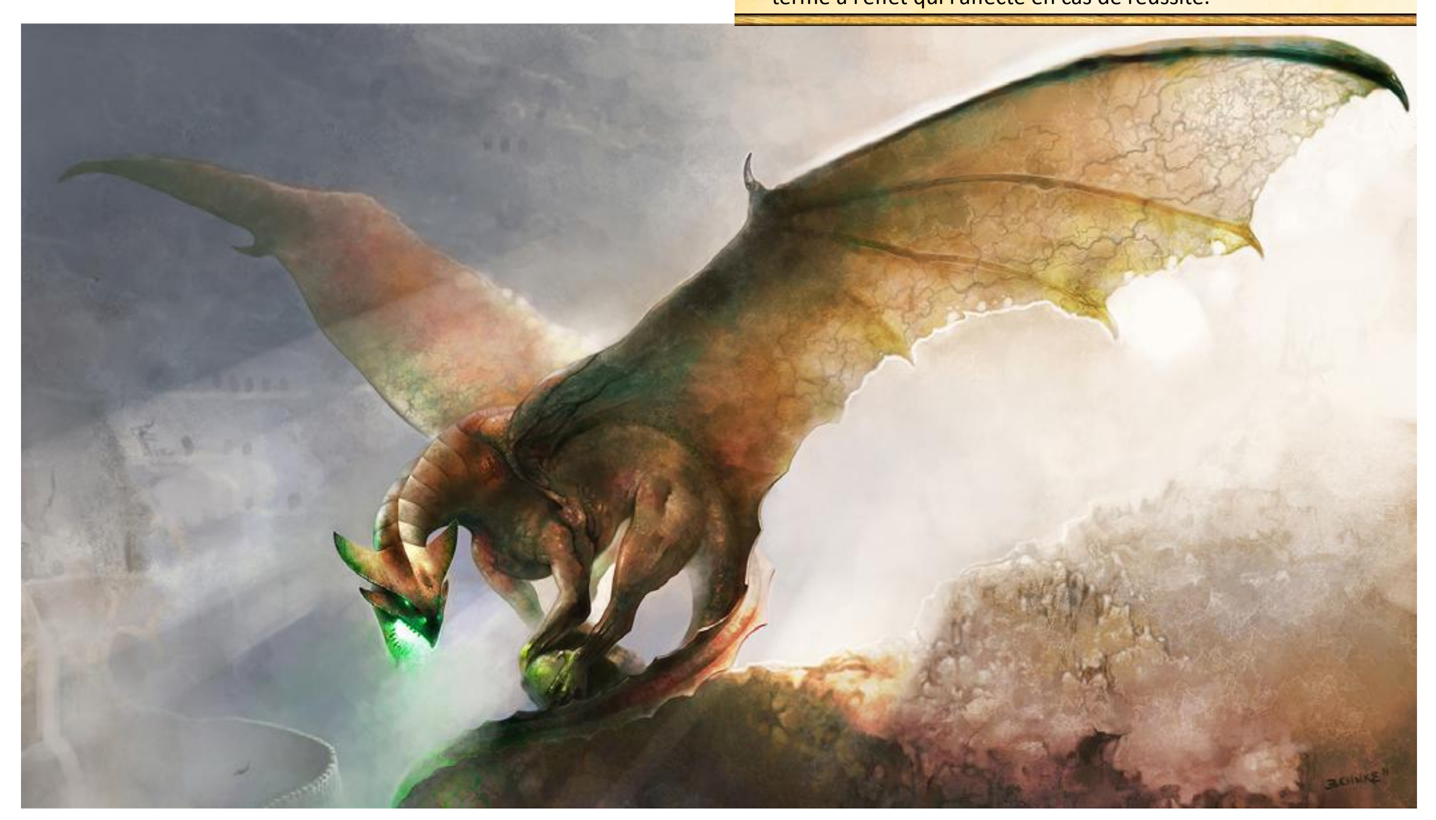
Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 40 (9d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus effectuer qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Ces effets restent effectifs pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.





Dragon de cuivre, adulte

Dragon de taille TG, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d12 + 80)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Tromperie +8, Perception +12, Discrétion +6
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus effectuer qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Ces effets restent effectifs pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon de cuivre, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 350 (20d20 + 140)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Tromperie +11, Perception +17, Discrétion +8
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, et subit 63 (14d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus effectuer qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Ces effets restent effectifs pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon de cuivre

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Le dragon choisit un point sur le sol qu'il peut voir et se trouvant à 36 mètres de lui maximum. Des pieux de pierre jaillissent du sol dans un rayon de 6 mètres centré sur ce point. L'effet est sinon identique au sort de *croissance d'épines* et dure jusqu'à ce que le dragon utilise de nouveau cette action de repaire ou jusqu'à ce qu'il meure.
- Le dragon choisit une zone carrée de 3 mètres de côté, sur le sol, qu'il peut voir et se trouvant à 36 mètres de lui maximum. Le sol dans la zone devient une marre de boue profonde de 90 centimètres. Chaque créature présente sur le sol de la zone lorsque la boue apparaît doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de s'enfoncer dans la boue et d'être entravée. Une créature peut utiliser une action pour effectuer un jet de Force DD 15, se libérant elle-même, ou libérant une autre créature à portée, et mettant un terme à la condition entravé qui l'affecte en cas de réussite. Se déplacer de 30 centimètres dans la boue coûte 60 centimètres de mouvement. Lorsque l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20, la boue se durcit, et le DD du jet de Force à effectuer pour se libérer passe à 20.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon de cuivre légendaire est transformée par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Des sculptures magiques du visage souriant du dragon peuvent être aperçues sur les terrains et objets en pierre dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire du dragon.
- Des bêtes de taille TP, comme les rongeurs et les oiseaux, qui ne sont normalement pas capable de parler gagnent la capacité magique de parler et de comprendre le Draconique tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire.
- Les créatures intelligentes qui se trouvent dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire du dragon sont sujettes à des crises de fou rire. Même les sujets sérieux semblent être amusants.

Si le dragon meurt, les sculptures magiques disparaissent en 1d10 jours, les autres effets se dissipent immédiatement.



Dragon d'or

Dragon d'or, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +2, Cha +5
Compétences Perception +4, Discrétion +4
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 22 (4d10) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de subir un désavantage à ses jets d'attaque basés sur la Force, à ses jets de Force, et à ses jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Dragon d'or, jeune

Dragon de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, vol 24 m, 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +5, Cha +9
Compétences Perspicacité +5, Perception +9, Persuasion +9, Discrétion +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

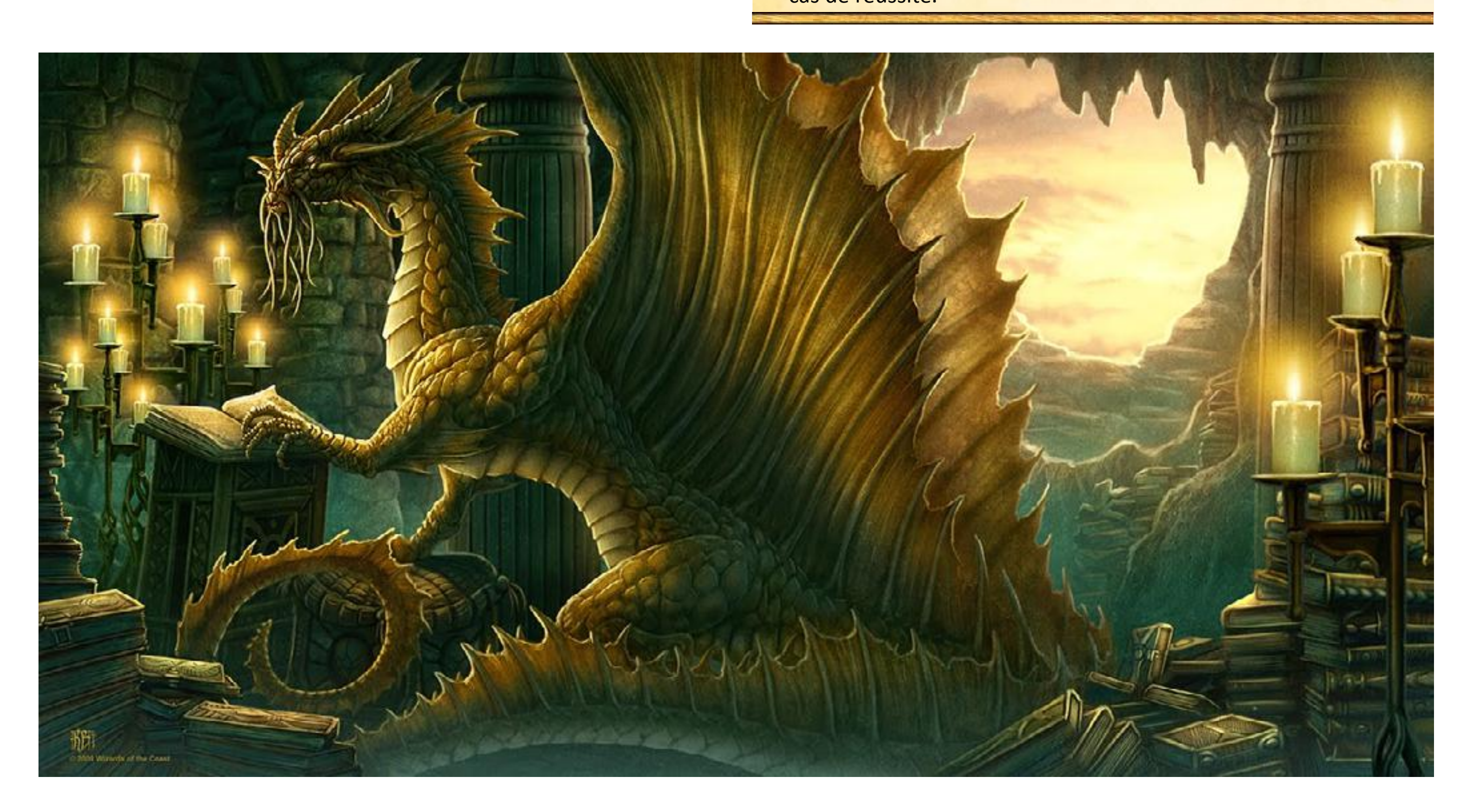
Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 55 (10d10) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine de subir un désavantage à ses jets d'attaque basés sur la Force, à ses jets de Force, et à ses jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.





Dragon d'or, adulte

Dragon de taille TG, loyal bon [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12 + 133)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13
Compétences Perspicacité +8, Perception +14, Persuasion +13, Discrétion +8
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 24
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, et subit 66 (12d10) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine de subir un désavantage à ses jets d'attaque basés sur la Force, à ses jets de Force, et à ses jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dragon d'or, ancien

Dragon de taille Gig, loyal bon [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m, vol 24 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +16, Sag +10, Cha +16
Compétences Perspicacité +10, Perception +17, Persuasion +16, Discrétion +9
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 24 (62 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :*+17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 27 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24, et subit 71 (13d10) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 sous peine de subir un désavantage à ses jets d'attaque basés sur la Force, à ses jets de Force, et à ses jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Le repaire du Dragon d'or

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Le dragon entraperçoit le futur, et obtient donc un avantage à ses jets d'attaque, ses jets de caractéristique, et ses jets de sauvegarde jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- Une créature que le dragon peut voir et se trouvant à 36 mètres de lui maximum doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme D 15 sous peine d'être bannie dans un plan du rêve, un plan d'existence que le dragon a imaginé et créé. Pour s'en échapper, la créature doit utiliser une action pour effectuer un jet de Charisme opposé au jet de Charisme du dragon. Si la créature gagne, elle s'échappe du plan du rêve. Autrement, l'effet prend fin lorsque l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20. Lorsque l'effet prend fin, la créature réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté, ou dans l'espace inoccupé le plus proche si celui-ci est occupé.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de dragon d'or légendaire est transformée par la magie qui émane de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- A chaque fois qu'une créature qui peut comprendre une langue s'endort ou rentre en état de transe ou de rêverie dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire, le dragon peut établir un contact télépathique avec cette créature et converser avec elle dans ses rêves. La créature se rappelle de sa conversion avec le dragon une fois qu'elle se réveille.
- Des bandes d'une magnifique brume opalescente apparaissent dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire du dragon. La brume n'obscurcit pas la vision. Elle prend la forme d'êtres fantomatiques lorsque des créatures mauvaises sont proches du dragon ou d'autres créatures non-mauvaises présentes également dans les brumes, les avertissant du danger.
- Les gemmes et les perles qui se trouvent dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire du dragon, étincellent et rayonnent, émettant une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre.

Si le dragon meurt, ces effets se dissipent immédiatement.

Drakes



Drake d'embuscade

Dragon de taille M, sans alignement [HotDQ]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d6 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +4, Discrétion +4
Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues comprend le Draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactiques de groupe. Le drake a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du drake se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Attaque surprise. Si le drake surprend une créature et la touche avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires de cette attaque.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.



Drake de garde

Dragon de taille M, sans alignement ([HotDQ][tRoT]) [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le Draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Attaques multiples. Le drake effectue deux attaques : une de morsure et une de queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Variante : Drake de garde chromatique

Chaque type d'écaille et de sang de dragon chromatique crée un drake de garde qui ressemble à une version rabougrie et sans ailes de ce type de dragon, et ne possédant que quelques capacités en rapport à ce type. Chacun des drake de garde possède les traits spéciaux indiqués ci-dessous en fonction de sa couleur.

Drake de garde noir. Un drake de garde noir est amphibien (respire sous l'eau et dans l'air), a une vitesse de nage de 9 mètres, et a la résistance aux dégâts d'acide.

Drake de garde bleu. Un drake de garde bleu a une vitesse de creusement de 6 mètres et la résistance aux dégâts de foudre.

Drake de garde vert. Un drake de garde vert est amphibien (respire sous l'eau et dans l'air), a une vitesse de nage de 9 mètres, et a la résistance aux dégâts de poison.

Drake de garde rouge. Un drake de garde rouge a une vitesse d'escalade de 9 mètres et une résistance aux dégâts de feu.

Drage de garde blanc. Un drake de garde blanc a une vitesse de creusement de 6 mètres, une vitesse d'escalade de 9 mètres, et une résistance aux dégâts de froid.



Drider



Drider

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Perception +5, Discrétion +9
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Héritage des fées. Le drider a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drider est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le drider peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté *: lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique*

Pattes d'araignée. Le drider peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drider a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Déplacement sur la toile. Le drider ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, soit avec son épée longue soit avec son arc long. Il peut remplacer l'un de ces attaques par une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison.

Variante : Drider lanceur de sorts

Les driders qui ont été des lanceurs de sorts drows pourraient avoir conservé leur capacité à lancer des sorts. De tels driders ont typiquement une caractéristique de lanceur de sorts plus élevée (15 ou 16) que les autres driders. De plus, le drider gagne le trait ***Sorts.*** Par conséquent, un drider qui était un drow lanceur de sorts divins pourrait avoir une Sagesse de 16 (+3) et le trait ***Sorts*** ci-dessous.

Sorts. Le drider est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Le drider a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *vaporisation de poison, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, détection de la magie, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, dissipation de la magie*
Niveau 4 (2 emplacements) : *divination, liberté de mouvement*



Dryade

Dryade

Fée de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Perception +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la dryade est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). La dryade peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *druidisme*
3/jour chacun : *enchevêtrement, baie nourricière*
1/jour chacun : *peau d'écorce, passage sans trace, gourdin magique*

Résistance à la magie. La dryade a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Communication avec les animaux et végétale. La dryade peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils avaient une langue en commun.

Voyage par les arbres. Une fois pendant son tour, la dryade peut utiliser 3 mètres de son mouvement pour pénétrer par magie à l'intérieur d'un arbre vivant se trouvant à portée et ressortir d'un arbre vivant se trouvant à 18 mètres maximum du premier arbre, apparaissant alors dans un espace inoccupé à 1,50 mètre du deuxième arbre. Chacun des arbres doit être de taille G ou supérieure.

Actions

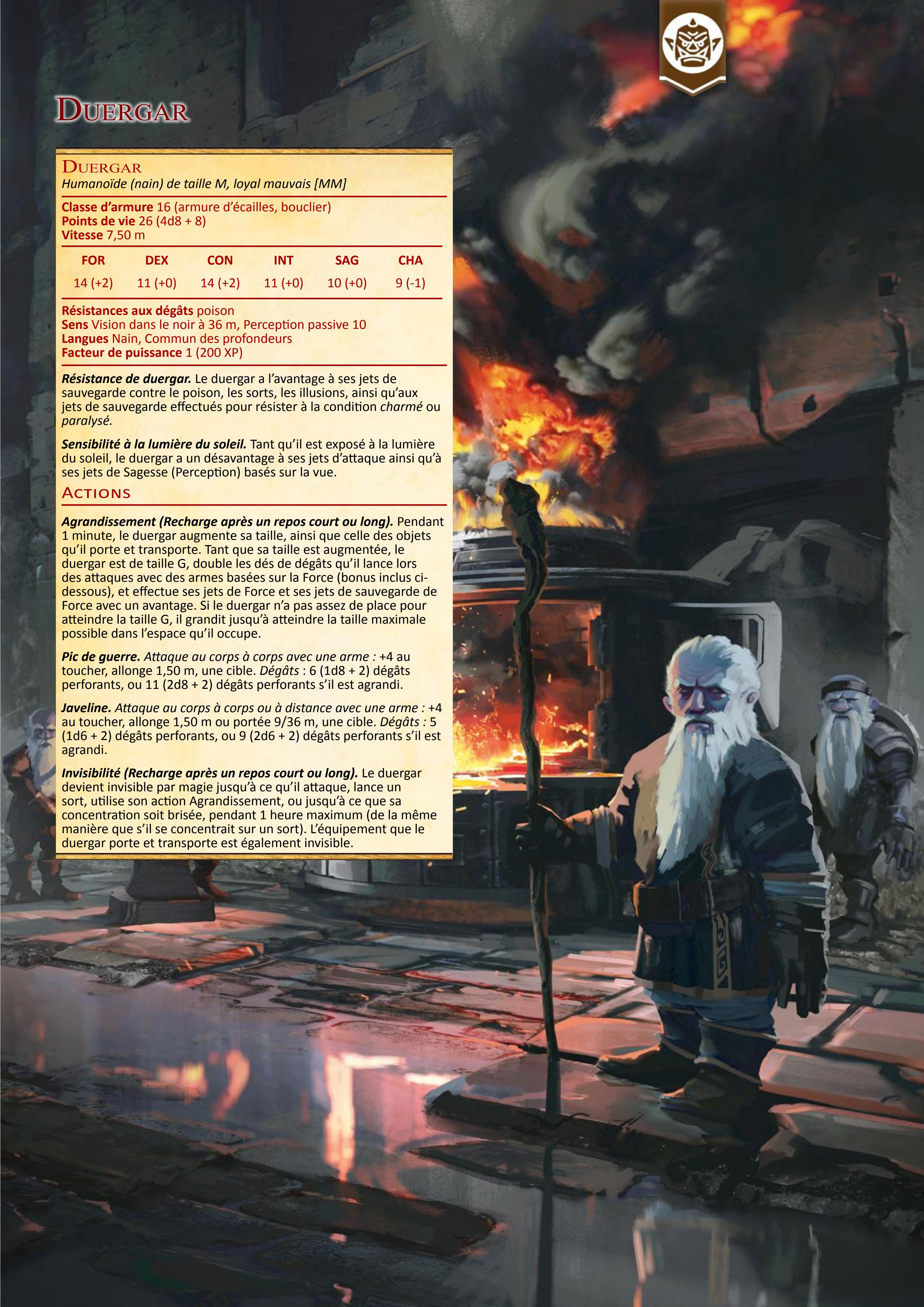
Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher (+6 au toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants avec gourdin magique.

Charme des fées. La dryade cible un humanoïde ou une bête qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres d'elle maximum. Si la cible peut voir la dryade, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmée par magie. La créature charmée considère la dryade comme une amie de confiance à qui elle doit faire attention et qu'elle doit protéger. Néanmoins la créature n'est pas sous le contrôle de la dryade, mais elle prend les requêtes et les actions de la dryade de la meilleure façon qui soit.

Chaque fois que la dryade ou ses alliés font quelque chose de nuisible pour la cible, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Sinon, l'effet prend fin au bout de 24 heures ou jusqu'à ce que la dryade meure, jusqu'à ce qu'elle soit sur un plan d'existence différent de celui de la cible, ou qu'elle mette un terme à l'effet en utilisant son action bonus. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi, la cible est immunisée au Charme des fées de la dryade pour les prochaines 24 heures.

La dryade ne peut avoir sous son charme plus d'un humanoïde et plus de trois bêtes à la fois.





Duergar

Duergar

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors des attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessous), et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace qu'il occupe.

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts perforants s'il est agrandi.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 9 (2d6 + 2) dégâts perforants s'il est agrandi.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.



Variante [OotA]: Duergar alchimiste

Un duergar alchimiste possède 2 fioles d'acide et 2 fioles de feu grégeois. Il utilise les statistiques d'un **duergar** normal mais remplace son d'attaque de javeline par les options suivantes :

Fiole d'acide. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 6 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts d'acide.

Feu grégeois. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 6 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts de feu au début d echacun des tours de la cible. Une créature peut mettre fin à ces dégâts en utilisant une action pour effectuer, et réussir, un jet de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

Variante [OotA]: Duergar sombre-manche

Les Sombre-manches sont les membres de l'unité secrète d'agents psioniques du Roi des profondeurs. Le duergar Sombre-manche possède les mêmes caractéristiques que le **duergar,** si ce n'est que son facteur de puissance est de 2 (450 XP) et qu'il possède le trait supplémentaire suivant.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du Sombre-manche est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 10). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante matérielle :

A volonté : *amis, main de mage*
1/jour chacun : *déguisement, sommeil*

Variante [OotA]: Duergar gardien de la flamme

Les Gardiens de la Flamme sont un ordre de clercs psioniques très respectés qui servent le dragon rouge Themberchaud à Gracklstugh, et dont les membres conseillent le Roi des profondeurs.

Un duergar Gardien de la Flamme possède les mêmes statistiques que le **duergar**, si ce n'est que son facteur de puissance est de 2 (450 XP) et qu'il possède les traits supplémentaires suivants :

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du Gardien de la Flamme est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante matérielle :

A volonté : *amis, message*
1/jour chacun : *injonction*

Sorts. Le Gardien de la Flamme est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Le Gardien de la Flamme a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, réparation, flamme sacrée*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, blessure, bouclier de la foi*
Niveau 2 (2 emplacements) : *amélioration de caractéristique, arme spirituelle*

Duergar, despote

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d8 + 56)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	5 (-3)	19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +6
Résistances aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéritique de Sorts innés du duergar est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage, illusion mineure*
1/jour chacun : *constresort, foulée brumeuse, nuage puant*

Résistance à la magie. Le duergar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Détonation psychique. Lorsque le duergar subit un coup critique ou tombe à 0 point de vie, de l'énergie psionique jaillit de son corps et inflige 14 (4d6) dégâts psychiques à chaque créature se trouvant à 1,50 mètre de lui.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le duergar effectue deux attaques de poing de fer et deux attaques d'écrasement. Il peut remplacer jusqu'à quatre de ces attaques par une utilisation de son Jet de flamme.

Poing de fer. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être repousée en ligne droite sur 9 mètres. La cible tombe à terre puis subit 10 (3d6) dégâts contondants.

Écrasement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d8 + 5) dégâts contondants, ou 18 (3d8 + 5) à une cible à terre.

Jet de flamme. Le duergar projette des flammes sur une ligne de 30 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature présente sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 18 (4d8) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Duergar, espion

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [TftYP]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Résistances aux dégâts poison
Compétences Tromperie +5, Perspicacité +2, Investigation +5, Perception +4, Persuasion +3, Escamotage +5, Discrétion +7
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Ruse. A chacun de ses tours, le duergar peut utiliser son action bonus pour effectuer les actions Foncer, Se Cacher, ou Se Désengager.

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Attaque sournoise. Une fois par tour, le duergar inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque avec une arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du duergar qui n'est pas incapable d'agir et que le duergar n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le duergar effectue deux attaques d'épée courte.

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors des attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessous), et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace qu'il occupe.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 10 (2d6 + 3) dégâts perforants s'il est agrandi.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.

Duergar, garde de pierre

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [OotA]

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Formation de phalange. Le duergar a l'avantage sur ses jets d'attaque et sur ses jets de sauvegarde de Dextérité tant qu'il se tient à 1,50 mètre ou moins d'un duergar allié portant un bouclier.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors des attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessous), et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace qu'il occupe.

Couteau du Roi (épée courte). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 11 (2d6 + 4) dégâts perforants s'il est agrandi.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 11 (2d6 + 4) dégâts perforants s'il est agrandi.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.



Duergar, kavalrachni

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Entraînement de cavalerie. Lorsque le duergar touche une cible avec une attaque de corps à corps pendant qu'il monte une tarentule des profondeurs femelle, la tarentule peut effectuer une attaque de corps à corps contre la même cible en utilisant sa réaction.

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le duergar effectue deux attaques de pic de guerre.

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 5 (2d4) dégâts de poison.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, allonge 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Invisibilité partagée (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible. Tant que le duergar invisible est sur sa monture tarentule des profondeurs femelle, la tarentule est également invisible. L'invisibilité prend fin prématurément pour la tarentule après qu'elle ait attaqué.

Duergar, lame de l'âme

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [OotA]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Création de Lame de l'âme. Le duergar crée une lame d'énergie psionique visible de la taille d'une épée courte. L'arme apparaît dans la main du dergar et disparaît si elle quitte sa prise, ou si le duergar meurt ou est incapable d'agir.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du duergar est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

A volonté : *protection contre les armes, coup au but*
3/jour chacun : *saut, marque du chasseur*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors des attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessous), et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace qu'il occupe.

Lame de l'âme. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts de force, ou 10 (2d6 + 3) dégâts de force s'il est agrandi. Si la lame de l'âme a l'avantage sur son jet d'attaque, l'attaque inflige 3 (1d6) dégâts de force supplémentaires.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.



Duergar, maître de l'esprit

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Jet de sauvegarde Sag +2
Compétences Perception +2, Discrétion +5
Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Vision véritable à 9 m, Perception passive 12
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le duergar effectue deux attaques. Il peut remplacer l'une de ses attaques par une utilisation de Maîtrise de l'esprit.

Dague d'empoisonnement de l'esprit. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts psychiques, ou 1 dégât perforant + 14 (4d6) dégâts psychiques tant qu'il est de taille réduite.

Maîtrise de l'esprit. Le duergar cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12, sans quoi le duergar l'oblige à utiliser sa réaction pour effectuer soit une attaque avec une arme contre une autre créature à sa portée et que le duergar peut voir, soit un déplacement de 3 mètres dans une direction choisie par le duergar. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont immunisées à cet effet.

Réduction (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar diminue par magie sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est diminuée, le duergar est de taille TP, réduit les dégâts de ses attaques avec une arme à 1, et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force, et ses jets d'attaque basés sur la Force avec un avantage. Il gagne un bonus de +5 sur tous ses jets de Dextérité (Discrétion) et un bonus de +5 à la CA. Il peut également utiliser son action bonus à chacun de ses tours pour effectuer l'action Se Cacher.

Invisibilité (Recharge 4-6). Le duergar devient invisible par magie pendant 1 heure maximum ou jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou que sa concentration soit brisée (de la même manière qu'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.

Duergar, seigneur de la guerre

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le duergar effectue trois attaques de marteau ou de javeline et utilise Ordre d'attaquer ou Agrandissement.

Marteau lié à l'esprit. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts contondants, ou 15 (2d10 + 4) dégâts contondants si le duergar est agrandi, + 5 (1d10) dégâts psychiques.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 11 (2d6 + 4) dégâts perforants si le duergar est agrandi.

Ordre d'attaquer. Jusqu'à trois alliés duergars se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de ce duergar et qui peuvent l'entendre peuvent utiliser leur réaction pour effectuer une attaque avec une arme.

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente par magie sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors d'attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessus), et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace disponible.

Invisibilité (Recharge 4-6). Le duergar devient invisible par magie pendant 1 heure maximum ou jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou que sa concentration soit brisée (de la même manière qu'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.

Réactions

Instructions mentales. Lorsqu'un allié que le duergar peut voir effectue un jet de d20, le duergar peut lancer un d6 et cet allié peut ajouter ce nombre au résultat de son d20 et subit 3 (1d6) dégâts psychiques. Une créature immunisée aux dégâts psychiques ne peut pas être affectée par les Instructions mentales du duergar.





Duergar, xarrorn

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais [OotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Nain, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé* ou *paralysé.*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors des attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessous), et effectue ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace qu'il occupe.

Lance d'arçon de feu. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher (avec un désavantage si la cible se trouve à 1,50 m ou moins du duergar), allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d12 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu, ou 16 (2d12 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu s'il est agrandi.

Jet de flammes (Recharge 5-6). De sa lance d'arçon de feu, le duergar tire des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon ou dans une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 10 (3d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le duergar porte et transporte est également invisible.

Hurleur duergar

Créature artificielle de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 7
Langues comprend le Nain mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Machine de souffrance. Une fois par tour, une créature qui attaque le hurleur duergar peut cibler le duergar qui se trouve à l'intérieur. L'attaquant a un désavantage à ce jet d'attaque. Si le coup touche, l'attaque inflige 11 (2d10) dégâts supplémentaires au hurleur duergar, et le hurleur duergar peut répondre à cette attaque en utilisant son action Attaques multiples via sa réaction.

Actions

Attaques multiples. Le hurleur duergar effectue une attaque de foret et utilise son hurlement sonique.

Foret. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts perforants.

Hurlement sonique. Le hurleur duergar produit une énergie destructrice dans un cube de 4,50 mètres d'arrête. Chaque créature présente dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts de tonnerre et d'être jetée à terre.

Marteau duergar

Créature artificielle de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 7
Langues comprend le Nain mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Machine de souffrance. Une fois par tour, une créature qui attaque le marteau duergar peut cibler le duergar qui se trouve à l'intérieur. L'attaquant a un désavantage à ce jet d'attaque. Si le coup touche, l'attaque inflige 5 (1d10) dégâts supplémentaires au marteau duergar, et le marteau duergar peut répondre à cette attaque en utilisant son action Attaques multiples via sa réaction.

Monste de siège. Le marteau duergar inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Actions

Attaques multiples. Le marteau duergar effectue deux attaques : une de pince et une de marteau.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Marteau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.



Durzagon

Durzagon

Fiélon de taille M, loyal mauvais [ALS6]

Classe d'armure 19 (armure d'écailles)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +7, Con +6, Int +5, Cha +6
Compétences Tromperie +6, Intimidation +6, Perception +4, Discrétion +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Commun des profondeurs, Nain, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Bénédiction infernale. La CA du durzagon prend en compte son bonus de Charisme.

Sorts innés. La caractéristique de sorts innés du durzagon est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le durzagon peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

3/jour chacun : *modification d'apparence, injonction, détection de la magie*
1/jour : *changement de plan* (personnel uniquement)

Actions

Attaques multiples. Le durzagon effectue deux attaques au corps à corps ou peut utiliser le rayon de feu deux fois.

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d6 + 4) dégâts contondants, + 3 (1d6) dégâts de feu.

Rayon de feu. *Attaque à distance avec un sort* : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu.

Charme infernal. Un humanoïde que le durzagon peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmée par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres du durzagon. Si la cible subit des dégâts du durzagon ou d'une autre créature ou reçoit un ordre suicidaire du durzagon, la cible peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou si l'effet prend fin pour elle, alors la créature est immunisée au charme infernal des durzagons pour les prochaines 24 heures.





Éblis



Éblis

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [ToA]

Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Aérien, Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du éblis est l'Intelligence (jet de sauvegarde DD 11). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

1/jour chacun : *flou, motif hypnotique, illusion mineure*

Actions

Attaques multiples. L'éblis effectue deux attaques de bec.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Eidolon



Physiologie de mort-vivant. L'eidolon n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Eidolon

Mort-vivant de taille M, tout alignement [MToF]

Classe d'armure 9
Points de vie 63 (18d8 - 18)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +8
Compétences Perception +8
Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 18
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Mouvement incorporel. L'eidolon peut se déplacer à travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Animation sacrée (Recharge 5-6). Lorsque l'eidolon se déplace dans l'espace occupé par une statue sacrée, l'eidolon peut disparaître, et alors la statue devient une créature sous le contrôle de l'eidolon. L'eidolon utilise les statistiques de la statue sacrée à la place des siennes.

Résistance au renvoi des morts-vivants. L'eidolon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Divine épouvante. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de l'eidolon et qui peut le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée par lui pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, la créature doit utiliser l'action Foncer et s'éloigner de l'eidolon par le chemin le plus sûr au début de chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller, auquel cas la créature est étourdie jusqu'à ce qu'elle puisse de nouveau se déplacer. Une cible effrayée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite, ou si l'effet prend fin pour elle, la cible devient immunisée à la Divine épouvante de tous les eidolons pour les 24 prochaines heures.

Statue sacrée

Créature artificielle de taille G, même alignement que l'eidolon [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d10 + 40)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +8
Résistances aux dégâts acide, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, pétrifié
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues les langues que l'eidolon connaissait de son vivant

Apparence trompeuse. Tant que la statue sacrée reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue ordinaire.

Hôte fantomatique. L'eidolon qui pénètre dans la statue sacrée reste à l'intérieur jusqu'à ce que la statue tombe à 0 point de vie, que l'eidolon utilise une action bonus pour en sortir, ou que l'eidolon soit renvoyé ou forcé d'en sortir par un effet tel celui du sort dissipation du mal et du bien. Lorsque l'eidolon quitte la statue, il apparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre de la statue.

Inerte. Tant qu'elle n'héberge pas un eidolon, la statue n'est qu'un objet.

Actions

Attaques multiples. La statue effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 43 (6d12 + 4) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +8 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 37 (6d10 + 4) dégâts contondants.



Élémentaires

Physiologie d'élémentaire. Un élémentaire n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Élémentaire de l'air

Elémentaire de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 15
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 0 m, vol 27 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aérien
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Forme d'air. L'élémentaire peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Cyclone (Recharge 4-6). Chaque créature se trouvant dans l'espace occupé par l'élémentaire doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec, la cible subit 15 (3d8 + 2) dégâts contondants, est projetée à 6 mètres de l'élémentaire dans une direction aléatoire, et se retrouve à terre. Si une cible projetée percute un obstacle, tel un mur, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres de distance qu'elle a parcourue. Si la cible est projetée contre une autre créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre.

Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts contondants et ne se retrouve ni projetée, ni à terre.

Élémentaire de l'air, myrmidon

Elémentaire de taille M, neutre [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aérien, une langue du choix de son créateur
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Armes magiques. Les attaques d'arme du myrmidon sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le myrmidon effectue trois attaques de fléau.

Fléau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants.

Frappe foudroyante (Recharge 6). Le myrmidon effectue une attaque de fléau. Si l'attaque touche, elle inflige 18 (4d8) dégâts de foudre supplémentaires, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du myrmidon.



Élémentaire de l'eau

Elémentaire de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts acide ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aquatique
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Forme d'eau. L'élémentaire peut entrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

Gel. Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il gèle partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Submersion (Recharge 4-6). Chaque créature se trouvant dans l'espace occupé par l'élémentaire doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, la cible subit 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si elle est de taille G ou inférieure, elle est également agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer à moins qu'elle puisse respirer sous l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est poussée hors de l'espace occupé par l'élémentaire.

L'élémentaire peut agripper une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou inférieure à la fois. Au début de chacun des tours de l'élémentaire, chaque cible qu'il agrippe subit 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Une créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins de l'élémentaire peut lui arracher une créature ou un objet en utilisant une action pour effectuer un jet de Force DD 14 et en le réussissant.

Élémentaire de l'eau, myrmidon

Elémentaire de taille M, neutre [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 12 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts acide ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aquatique, une langue du choix de son créateur
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Armes magiques. Les attaques d'arme du myrmidon sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le myrmidon effectue trois attaques de trident.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Frappe glaçante (Recharge 6). Le myrmidon utilise son Attaques multiples. Chaque attaque qui touche inflige 5 (1d10) dégâts de froid supplémentaires, et la vitesse de déplacement de la cible est réduite de 3 mètres jusqu'à la fin du prochain tour du myrmidon.



Élémentaire du feu
Elémentaire de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Igné
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Forme de Feu. L'élémentaire peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit. Une créature, qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque de corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. La première fois qu'il pénètre dans l'espace occupé par une créature lors d'un tour, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et s'enflamme ; jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer les flammes, la créature subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Illumination. L'élémentaire émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Sensibilité à l'eau. Pour chaque tranche de 1,50 mètre que l'élémentaire parcourt dans l'eau, ou pour chaque mesure de 4 litres d'eau dont l'élémentaire est aspergé, il subit 1 point de dégât de froid.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de contact.

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle prend feu. Jusqu'à ce qu'une créature utilise une action pour étouffer les flammes, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Élémentaire du feu, myrmidon
Elémentaire de taille M, neutre [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 123 (19d8 + 38)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Igné, une langue du choix de son créateur
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Armes magiques. Les attaques d'arme du myrmidon sont magiques.

Illumination. Le myrmidon émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres de plus.

Sensibilité à l'eau. Pour chaque tranche de 1,50 mètre que le myrmidon parcourt dans de l'eau profonde de 30 centimètres ou plus, il subit 2 (1d4) points de dégâts de froid.

Actions

Attaques multiples. Le myrmidon effectue trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Frappe ardente (Recharge 6). Le myrmidon utilise son Attaques multiples. Chaque attaque qui touche inflige 5 (1d10) dégâts de feu supplémentaires.



Élémentaire de la terre

Elémentaire de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (12d10 + 60)
Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts tonnerre
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues Terreux
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Déplacement dans la terre. L'élémentaire peut se déplacer à travers la terre et la pierre non magiques et non travaillées. Au cours de ce mouvement, l'élémentaire ne dérange pas les matériaux qu'il traverse.

Monstre de siège. L'élémentaire inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. . L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Élémentaire de la terre, myrmidon

Elémentaire de taille M, neutre [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Terreux, une langue du choix de son créateur
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Armes magiques. Les attaques d'arme du myrmidon sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le myrmidon effectue deux attaques de maillet.

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Frappe tonitruante (Recharge 6). Le myrmidon effectue une attaque de maillet. Si l'attaque touche, elle inflige 16 (3d10) dégâts de tonnerre supplémentaires, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Élémentaires ancestraux



Physiologie d'élémentaire. Un élémentaire ancestral n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Léviathan

Élémentaire de taille Gig, neutre [MToF]

Classe d'armure 17
Points de vie 328 (16d20 + 160)
Vitesse 12 m, nage 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	24 (+7)	30 (+10)	2 (-4)	18 (+4)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +10, Cha +9
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le léviathan échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Gelure partielle. Si le léviathan subit 50 points de dégâts de froid ou plus au cours d'un seul tour, il est partiellement gelé ; jusqu'à la fin de son prochain tour, sa vitesse tombe à 6 mètres, et il effectue ses jet d'attaque avec un désavantage.

Monstre de siège. Le léviathan inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments (y compris avec son Tsunami).

Forme aqueuse. Le léviathan peut pénétrer dans l'espace occupé par une autre créature et s'y arrêter. Il peut passer par un espace large de 2,5 centimètres minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

Actions

Attaques multiples. Le léviathan effectue deux attaques : une de coup et une de queue.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 15 (1d10 + 10) dégâts contondants + 5 (1d10) dégâts d'acide.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 16 (1d12 + 10) dégâts contondants + 6 (1d12) dégâts d'acide.

Tsunami (Recharge 6). Tant qu'il se trouve sous l'eau, le léviathan crée par magie un mur d'eau centré sur lui. Le mur fait au maximum 70 mètres de long, 70 mètres de haut, et 15 mètres d'épaisseur.

Lorsque le mur apparaît, toutes les autres créatures se trouvant dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 24. Une créature subit 33 (6d10) dégâts contondants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Au début de chacun des tours du léviathan après que le mur soit apparu, le mur, ainsi que toutes les créatures qui se trouvent dedans, s'éloigne du léviathan sur 15 mètres. Toute créature de taille TG ou inféiruere se trouvant dans le mur ou dans un espace traversé par le mur doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 sous peine de subir 27 (5d10) dégâts contondants. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par tour. À la fin de chacun des tours au cours desquels le mur s'est déplacé, sa taille diminue de 15 mètres, et les dégâts subis par les créatures diminuent de 1d10. Lorsque la taille du mur atteint 0 mètre de hauteur, l'effet prend fin.

Une créature prise dans le mur peut s'y déplacer en nageant. Mais à cause de la puissance de la vague, la créature doit réussir un jet de Force (Athlétisme) DD 24 pour parvenir à nager au cours de ce tour.

Actions légendaires

Le léviathan peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le léviathan récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Coup (coûte 2 actions). Le léviathan effectue une attaque de coup.

Déplacement. Le léviathan se déplace de sa vitesse de déplacement au maximum.



Phénix

Élémentaire de taille Gig, neutre [MToF]

Classe d'armure 18
Points de vie 175 (10d20 + 70)
Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	26 (+8)	25 (+7)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +10, Cha +9
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Mort et Renaissance enflammées. Lorsque le phénix meurt, il explose. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 22 (4d10) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les flammes embrasent les objets inflammables présents dans la zone et qui ne sont ni portés ni transportés.

L'explosion détruit le corps du phénix et ne laisse derrière lui qu'un amas de cendre prenant la forme d'un oeuf de 2,5 kilogrammes. Les cendres sont bouillantes, ingligeant infligeant 21 (6d6) dégâts de feu à quiconque touche l'oeuf, ces dégâts ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par tour. Cet oeuf de cendre est immunisé à tous les types de dégâts, et après 1d6 jours, un nouveau phénix en sort.

Forme de Feu. Le phoenix peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit. Une créature, qui touche le phénix ou qui réussit à le frapper avec une attaque de corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, le phénix peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. La première fois qu'il pénètre dans l'espace occupé par une créature lors d'un tour, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu. D'un simple contact, le phénix peut également embraser les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés (aucune action n'est requise).

Illumination. Le phénix émet une lumière vive dans un rayon de 18 mètres autour de lui et une lumière faible sur 9 mètres de plus.

Vol agile. Le phénix ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Résistance légendaire (3/jour). Si le phénix échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Monstre de siège. Le phénix inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Actions

Attaques multiples. Le phénix effectue deux attaques : une de bec et une de serres enflammés.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, il s'embrase. Jusqu'à ce qu'une créature utilise une action pour éteindre les flammes, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Serres enflammés. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts de feu.

Actions légendaires

Le phénix peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le phénix récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Coup de bec (coûte 2 actions). Le phénix effectue une attaque de bec.

Déplacement. Le phénix se déplace de sa vitesse de déplacement au maximum.

Attaque en piquée (coûte 2 actions). Le phénix se déplace de sa vitesse de déplacement au maximum et attaque avec ses Serres enflammés.



Tempête ancestrale

Élémentaire de taille Gig, neutre [MToF]

Classe d'armure 19
Points de vie 264 (16d20 + 96)
Vitesse 6 m, vol 36 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	28 (+9)	23 (+6)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +12, Cha +11
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre, poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Tempête vivante. La tempête ancestrale est toujours au centre d'une tempête de 1d10 + 6,4 kilomètres de diamètre. De fortes précipitations sous forme de pluie ou de neige en tombent constamment, conférant une visibilité réduite dans la zone. Les fortes pluies éteignent également les flammes qui ne sont pas protégées, et imposent un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'audition.

De plus, les vents puissants qui soufflent dans la zone imposent un désavantage aux jets d'attaque à distance. Les vents éteignent les flammes non protégées et dispersent les nappes de brouillard.

Forme d'air. La tempête ancestrale peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Elle peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

Vol agile. La tempête ancestrale ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Résistance légendaire (3/jour). Si la tempête ancestrale échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Monstre de siège. La tempête ancestrale inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Actions

Attaques multiples. La tempête ancestrale effectue deux attaques de coup orageux.

Coup orageux. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 23 (4d6 + 9) dégâts de tonnerre.

Tempête de foudre (Recharge 6). Toutes les autres créatures se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de la tempête ancestrale doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subissent 27 (6d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est raté de 5 points ou plus, la créature est également étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions légendaires

La tempête ancestrale peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La tempête ancestrale récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Frappe foudroyante (coûte 2 actions). La tempête ancestrale peut utiliser un éclair pour frapper un point situé sur le sol au-dessous de l'orage qui l'accompagne. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre du point visé doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subir 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Déplacement. La tempête ancestrale se déplace de sa vitesse de déplacement au maximum.

Typhon hurlant (coûte 3 actions). La tempête ancestrale libère une vague de tonnerre et de vent sur une ligne de 1,6 kilomètre de long et 6 mètres de large. Les objets présents dans cette zone subissent 22 (4d10) dégâts de tonnerre. Toute créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 sous peine de subir 22 (4d10) dégâts de tonnerre et d'être repoussée de 18 mètres dans le sens du vent. Si une créature repoussée percute un objet inamovible, comme un mur par exemple, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants tous les 3 mètres qu'elle a parcourus avant l'impact. Si la cible percute une autre créature, cette autre créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir le même montant de dégâts et d'être jetée au sol.



Zaratan
Élémentaire de taille Gig, neutre [MToF]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 307 (15d20 + 150)
Vitesse 12 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +12, Cha +11
Vulnérabilités aux dégâts tonnerre
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 22 (41 000 XP)

Tremblement de terre mobile. En utilisant une action bonus après s'être déplacé d'au moins 3 mètres sur le sol, le zaratan peut se provoquer une onde de choc dans le sol dans une zone circulaire de 36 mètres de rayon centrée sur lui. Cette zone devient un terrain difficile pendant 1 minute. Chaque créature présente sur le sol et se concentrant sur un sort ou effet doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 sous peine de voir sa concentration brisée.

L'onde de choc inflige 100 points de dégâts de tonnerre à tous les bâtiments en contact avec le sol situé dans la zone. Si une créature se trouve à proximité d'un bâtiment qui s'effondre, la créature risque d'être ensevelie ; une créature se trouvant à une distance du sol inférieure ou égale à la moitié de la hauteur de la structure doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25. En cas d'échec au jet, la créature subit 17 (5d6) dégâts contondants, se retrouve à terre, et est piégée par les décombres. Une créature piégée est entravée, et a besoin d'utiliser une action pour effectuer un jet de Force (Athlétisme) DD 20 pour s'échapper. Une autre créature se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de la créature ensevelie peut utiliser son action pour soulever des débris et ainsi conférer l'avantage au jet de Force de la créature ensevelie. Si trois créatures utilisent leur action de cette manière, le jet est automatiquement une réussite. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature ne subit que la moitié des dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas entravée.

Armes magiques. Les attaques avec une armes du zaratan sont magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si le phénix échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Monstre de siège. Le zaratan inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Actions

Attaques multiples. Le zaratan effectue deux attaques : une de morsure et une d'écrasement.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts perforants.

Écrasement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 26 (3d10 + 10) dégâts contondants.

Projection de rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +17 au toucher, portée 36/72 m, une cible. *Dégâts* : 31 (6d8 + 10) dégâts contondants.

Vomi de débris (Recharge 5-6). Le zaratan crache des débris de rochers dans un cube de 27 mètres d'arrête. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25. Une créature subit 33 (6d10) dégâts contondants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui échoue son jet de sauvegarde de 5 points ou plus tombe à terre.

Actions légendaires

Le zaratan peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le zaratan récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Écrasement. Le zaratan effectue une attaque d'écrasement.

Déplacement. Le zaratan se déplace de sa vitesse de déplacement au maximum.

Projection de rocher (coûte 2 actions). Le zaratan utilise sa Projection de rocher.

Repli (coûte 2 actions). Le zaratan se repli dans sa carapace. Jusqu'à ce que qu'il utilise l'action Émerger, il a la résistance à tous les dégâts, et est entravé. La prochaine fois qu'il utilise une action légendaire, ce doit être l'action Émerger ou Régénération.

Régénération (coûte 2 actions). Le zaratan peut utiliser cette action à condition qu'il soit replié dans sa carapace. Il récupère 52 (5d20) points de vie. La prochaine fois qu'il utilise une action légendaire, il doit utiliser l'action Émerger.

Émerger (coûte 2 actions). Le zaratan sort de sa carapace et utilise l'action Projection de rocher. Il ne peut utiliser cette action que s'il est replié dans sa carapace.



Elfes : Drows



Variante : Armes et armures magiques

Il n'est pas rare de voir des drows porter des armures magiques et manier des armes magiques qui perdent de manière permanente leur bonus d'altération si elles sont exposées à la lumière du soleil pendant au moins 1 heure.

Un **drow** portant une *chemise de maille +1* et maniant une *épée courte +1* a une CA de 18 et un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts à l'épée courte.

Un **drow, guerrier d'élite** portant une *armure de cuir clouté +2* et maniant une *épée courte +2* a une CA de 20 et un bonus de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts à l'épée courte.

Une **drow, prêtresse de Lolth** portant une *armure d'écailles +3* a une CA de 19.

Drow

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (chemise de maille)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de cette manière. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

Drow, guerrier d'élite

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +5, Sag +4
Compétences Perception +4, Discrétion +10
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

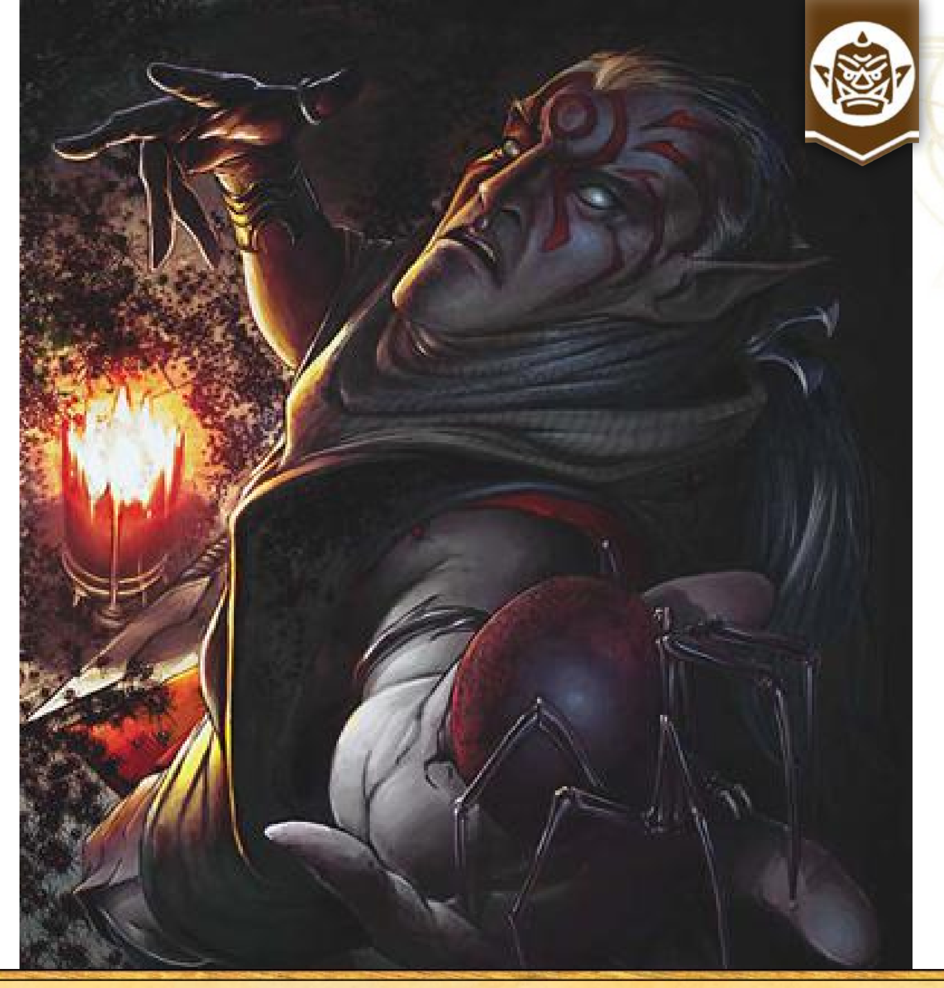
Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques d'épée courte.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de cette manière. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

Réactions

Parade. Le drow augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Drow, arachnomancien

Humanoïde (elfe) de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 162 (25d8 + 50)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +7, Int +9, Cha +8
Compétences Arcanes +9, Nature +9, Perception +7, Discrétion +8
Résistances aux dégâts poison
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Elfique, Commun des profondeurs, peut parler avec les araignées
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Changement de forme (Recharge après un repos court ou long). La drow peut utiliser une action bonus pour changer de forme par magie et prendre celle d'une araignée géante, restant sous cette forme pendant 1 heure maximum. Il peut retrouver sa véritable forme en utilisant une action bous. Ses statistiques, mis à part sa taille, sont les mêmes quelle que soit sa forme. Il peut parler et lancer des sorts tant qu'il se trouve sous forme d'araignée géante. Tout l'équipement qu'il porte et transporte sous forme humanoïde fusionne avec la forme d'araignée géante. Il ne peut pas activer, utiliser, manier, ou obtenir un quelconque bénéfice de son équipement. Il retrouve sa forme d'humanoïde s'il meurt.

Sorts. Le drow est lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, décharge occulte, main de mage, vaporisation de poison*
Niveau 1 à 5 (3 emplacements de niveau 5) : *invocation d'animaux* (araignées uniquement), *couronne du dément, porte dimensionnelle, dissipation de la magie, peur, vol, insecte géant, immobilisation de monstre, fléau d'insectes, invisibilité, toucher du vampire, toile d'araignée, éclair de sorcière.*
1/jour chacun : *domination de monstre, forme éthérée, mauvais oeil*

Pattes d'araignée. Le drow peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. Le drow ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques de toucher empoisonné ou deux attaques de morsure. Chaque round, la première de ces attaques qui touche inflige 26 (4d12) dégâts de poison supplémentaires à la cible.

Toucher empoisonné (forme humanoïde uniquement)*. Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (8d6) dégâts de poison.

Morsure (forme d'araignée géante uniquement)*. Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 26 (4d12) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas réussite. Si les dégâts de poison font tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupérer des points de vie, et est paralysée tant qu'elle est empoisonnée de la sorte.

Toile (forme d'araignée géante uniquement ; recharge 5-6)*. Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 9/18 m, une cible. *Dégâts* : la cible est entravée par la toile d'araignée. En utilisant une action, la cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 15, détruisant la toile en cas de réussite. La toile peut également est attaquée pour être détruite (CA 10 ; pv 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison, et psychiques.



Drow, consort privilégié

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (18 avec *armure de mage*)
Points de vie 225 (30d8 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +9, Cha +10
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +8, Perception +8, Discrétion +11
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 18 (20 000 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts. Le drow est lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, message, vaporisation de poison, poigne électrique, rayon de givre*
Niveau 1 *(4 emplacements) : mains brûlantes, armure de mage, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, invisibilité, foulée brumeuse, fracassement*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, rapidité*
Niveau 4 (3 emplacements) *: porte dimensionnelle, sphère résiliente d'Otiluke*
Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid*
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*

Magie de guerre. Lorsque le drow utilise son action pour lancer un sort, il peut effectuer une attaque avec une arme en utilisant son action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts tranchants + 18 (4d8) dégâts de poison. De plus, la cible a un désavantage sur le prochain jet de sauvegarde qu'elle effectue contre un sort lancé par le drow avant la fin du prochain tour du drow.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte. La cible reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.



Drow, capitaine de maison

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 162 (25d8 + 50)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +6, Sag +6
Compétences Perception +6, Discrétion +8
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Ordre pendant la bataille. En utilisant une action bonus, le drow cible un allié qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Si la cible peut voir ou entendre le drow, elle peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque de corps à corps ou pour utiliser les actions Esquiver ou Se Cacher.

Ascendance féerique. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé au sommeil magique.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 12). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féeriques, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue trois attaques : deux de cimeterre et une de fouet ou d'arbalète de poing.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants + 14 (4d6) dégâts de poison.

Fouet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants. Si la cible est un allié, elle a l'avantage aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte. La cible reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une actions pour la secouer.

Réactions

Parade. Le drow ajoute 3 points à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, le drow doit voir l'attaquant et manier une arme de corps à corps.

Drow, inquisiteur

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 143 (22d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +10, Cha +10
Compétences Perception +10, Perception +10, Religion +8, Discrétion +7
Immunités aux conditions effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 20
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Mensonge décelé. Le drow sait si une créature ment lorsqu'elle parle dans une langue que le drow connait.

Ascendance féerique. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé au sommeil magique.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 18). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, détection de la magie*
1/jour chacun : *clairvoyance, ténèbres, détection des pensées, dissipation de la magie, lueurs féeriques, lévitation* (personnel uniquement), *suggestion*

Résistance à la magie. Le drow a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Le drow est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 18, +10 au jet d'attaque avec un sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, message, vaporisation de poison, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, blessure, fléau*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, silence, arme spirituelle*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, dissipation de la magie, cercle magique*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, divination, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contagion, dissipation du mal et du bien, fléau d'insectes*
Niveau 6 (1 emplacement) : *vision suprême, contamination*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue trois attaques de lance mortelle.

Lance mortelle. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants + 18 (4d8) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximum de la cible sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible finisse un repos long. La cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0.

Variante : Invocation de Yochlol

Certains inquisiteurs drows ont une action qui leur permet d'invoquer un démon.

Invocation de démon (1/jour). Le drow tente d'invoquer par magie un yochlol, avec 50 pourcent de chance de réussir. Si la tentative échoue, le drow subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Sinon, le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il est allié à son invocateur, et ne peut pas à son tour invoquer d'autres démons. Il reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie en utilisant une action.





Variante : Invocation de démon des ombres

Certains drow lame des ombres ont une action qui leur permet d'invoquer un démon.

Invocation de démon (1/jour). Le drow tente d'invoquer par magie un démon des ombres, avec 50 pourcent de chance de réussir. Si la tentative échoue, le drow subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Sinon, le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il est allié à son invocateur, et ne peut pas à son tour invoquer d'autres démons. Il reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie en utilisant une action.

Drow, lame des ombres

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (cuir clouté)
Points de vie 150 (25d8 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +7, Sag +6
Compétences Perception +6, Discrétion +9
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Pas des ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone plongée dans les ténèbres ou de lumière faible, le drow peut, en utilisant une action bonus, se téléporter dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé à 18 mètres de lui maximum, et qui est également plongé dans les ténèbres ou dans une zone de lumière faible. Ensuite, la première attaque au corps à corps qu'il effectue avant la fin de ce tour bénéficie d'un avantage.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques de lame des ombres. Si l'une des deux attaques touche la cible et que cette cible se trouve dans un rayon de 3 mètres autour d'une zone de ténèbres de 1,50 mètre d'arrêtes créée par la lame des ombres lors d'un précédent tour, le drow peut dissiper ces ténèbres afin d'infliger 21 (6d6) dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. Le drow ne peut dissiper les ténèbres de cette manière qu'une seule fois par tour.

Lame des ombres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le drow peut remplir un espace inoccupé cubique de 1,50 mètre d'arrête situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible, avec des ténèbres magiques, qui perdurent pendant 1 minute.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de la sorte. La cible reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la secouer.

Drow, matriarche

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 262 (35d8 + 105)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	21 (+5)	22 (+6)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +11, Cha +12
Compétences Perspicacité +11, Perception +11, Religion +9, Discrétion +10
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, détection de la magie*
1/jour chacun : *clairvoyance, ténèbres, détection des pensées, dissipation de la magie, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement), *suggestion*

Faveur incertaine de Lolth. En utilisant une action bonus, la matriarche peut conférer la bénédiction de la Reine Araignée sur un allié qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Cet allié subit 7 (2d6) dégâts psychiques mais a l'avantage sur le prochain jet d'attaque qu'il effectue avant la fin de son prochain tour.

Résistance à la magie. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts. Le drow est lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 19, +11 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, réparation, résistance, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 *(4 emplacements) : fléau, injonction, soins, éclair guidé*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, silence, arme spirituelle*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, clairvoyance, dissipation de la magie, esprits gardiens*
Niveau 4 (3 emplacements) *: bannissement, protection contre la mort, liberté de mouvement, gardien de la foi*
Niveau 5 (3 emplacements) : *contagion, colonne de flamme, mission, soins de groupe*
Niveau 6 (2 emplacements) : *barrière de lames, contamination*
Niveau 7 (2 emplacements) : *parole divine, changement de plan*
Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacré*
Niveau 9 (1 emplacement) : *portail*

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques de bâton du démon ou trois attaques de baguette à tentacule.

Bâton du démon. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants si tenu à deux mains, + 14 (4d6) dégâts psychiques. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée par le drow pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Baguette à tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants. Si la cible est touchée trois fois par la baguette au cours d'un seul tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de souffrir des effets suivants pendant 1 minute : la vitesse de la cible est réduite de moitié, elle a un désavantage sur ses jets de sauvegarde de Dextérité, et elle ne peut pas utiliser de réaction. De plus, à chacun de ses tours, elle ne peut utiliser soit son action, soit son action bonus, mais pas les deux. À la fin de chacun de ses tours, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à ces effets qui l'affectent en cas de réussite.

Invocation de serviteur (1/jour). Le drow invoque par magie une horreur chasseresse ou un yochlol. La créature invoquée apparaît dans un espace inoccupé situé à 18 mètres maximum de son invocateur, agit lors de tour de son invocateur, considère son invocateur comme son allié, et ne peut pas invoquer de démons. Elle reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que son invocateur meurt, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie en utilisant une action.

Actions légendaires

Le drow peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le drow récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Bâton du démon. Le drow effectue une attaque avec son bâton du démon.

Autorité sur les démons (coûte 2 actions). Un démon allié situé dans un rayon de9 mètres autour du drow utilise sa réaction pour effectuer une attaque contre une cible à portée et choisie par le drow.

Lancement de sort (coûte 1 à 3 actions). Le drow dépense un emplacement de sort pour lance un sort de niveau 1, 2 ou 3 qu'il a préparé. Lancer un tel sort coûte 1 action légendaire par niveau de sort.



Drow, mage

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +6, Tromperie +5, Perception +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement)

Sorts. Le drow est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec les attaques de sort). Le drow a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, vaporisation de poison, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, projectile magique, bouclier, éclair de sorcière*
Niveau 2 (3 emplacements) : *modification d'apparence, foulée brumeuse, toile d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *tentacules noirs d'Evard, invisibilité suprême*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si tenu à deux mains, + 3 (1d6) dégâts de poison.

Invocation de démon (1/jour). Le drow peut invoquer par magie un quasit, ou tenter d'invoquer un démon d'ombre avec 50% de chance de succès. Le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il agit comme un allié de son invocateur, mais ne peut pas lui-même invoquer de démon. Le démon reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que l'invocateur le renvoie en utilisant une action.

Drow, prêtresse de Lolth

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +6, Cha +7
Compétences Perspicacité +6, Perception +6, Religion +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique, lévitation* (personnel uniquement)

Sorts. Le drow est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec les attaques de sort). Le drow a préparé les sorts de clerc suivants:

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, thaumaturgie, vaporisation de poison, stabilisation, résistance*
Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, soins, détection du poison et des maladies, rayon de poison*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, protection contre le poison, toile d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *invocation d'animaux* (2 araignées géantes), *dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuée d'insectes, soins de groupe*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le drow effectue deux attaques de fouet barbelé.

Fouet barbelé. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants + 17 (5d6) dégâts de poison.

Invocation de démon (1/jour). Le drow peut tenter d'invoquer par magie un yochlol avec 30% de chance de succès. Si la tentative échoue, le drow subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Dans le cas contraire, le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il agit comme un allié de son invocateur, mais ne peut pas lui-même invoquer de démon. Le démon reste pendant 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que l'invocateur le renvoie en utilisant une action.

Elfes : Éladrins

Éladrin printanier

Fée (elfe) de taille M, chaotique neutre [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)

Compétences Tromperie +8, Persuasion +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant, d'attaques non magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Présence réjouissante. Toute créature, à l'exception des éladrins, qui débute son tour dans un rayon de 18 mètres de l'éladrin doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas d'échec au jet, la créature est charmée par l'éladrin pendant 1 minute. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la présence réjouissante de tous les éladrins pour les 24 prochaines heures.

À chaque fois que l'éladrin inflige des dégâts à la créature charmée, la créature peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Foulée féerique (Recharge 4-6). En utilisant une action bonus, l'éladrin peut se téléporter dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'éladrin est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 16). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *charme-personne, fou rire hideux de Tasha*
3/jour chacun : *confusion, enchevêtrement, suggestion*
1/jour chacun : *terrain hallucinatoire, danse irrésistible d'Otto*

Résistance à la magie. L'éladrin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'éladrin effectue deux attaques avec une arme. L'éladrin peut lancer un sort à la place de l'une de ces attaques.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si utlisée à deux mains, + 4 (1d8) dégâts psychiques.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts psychiques.



Nature changeante

À chaque fois qu'un éladrin termine un repos long, il peut s'associer à une nouvelle saison, à condition qu'il ne soit pas incapable d'agir. Lorsque l'éladrin fait ce changement, il utilise le bloc de statistique de sa nouvelle saison au lieu de l'ancienne. Tous les dégâts ainsi que les conditions et les effets auxquels il était soumis sont appliqués à sa nouvelle forme.





Éladrin estival

Fée (elfe) de taille M, chaotique neutre [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant, d'attaques non magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Présence redoutable. Toute créature, à l'exception des éladrins, qui débute son tour dans un rayon de 18 mètres de l'éladrin doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas d'échec au jet, la créature est effrayée par l'éladrin pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la présence redoutable de tous les éladrins pour les 24 prochaines heures.

Foulée féerique (Recharge 4-6). En utilisant une action bonus, l'éladrin peut se téléporter dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Résistance à la magie. L'éladrin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. L'éladrin effectue deux attaques avec une arme.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 +4) dégâts tranchants, ou 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants si utlisée à deux mains, + 4 (1d8) dégâts de feu.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de feu.

Réactions

Parade. L'éladrin ajoute 3 points à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, l'éladrin doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Éladrin automnal

Fée (elfe) de taille M, chaotique neutre [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Compétences Perspicacité +7, Médecine +7
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant, d'attaques non magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Présence enchanteresse. Toute créature, à l'exception des éladrins, qui débute son tour dans un rayon de 18 mètres de l'éladrin doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas d'échec au jet, la créature est charmée par l'éladrin pendant 1 minute. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la présence enchanteresse de tous les éladrins pour les 24 prochaines heures.

À chaque fois que l'éladrin inflige des dégâts à la créature charmée, la créature peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Foulée féerique (Recharge 4-6). En utilisant une action bonus, l'éladrin peut se téléporter dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'éladrin est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 16). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *apaisement des émotions, sommeil*
3/jour chacun : *soins* (comme un sort de niveau 5), *restauration partielle*
1/jour chacun : *restauration supérieure, rappel à la vie*

Résistance à la magie. L'éladrin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si utlisée à deux mains, + 18 (4d8) dégâts psychiques.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 18 (4d8) dégâts psychiques.

Réactions

Paix accélérée. Si une créature charmée par l'éladrin effectue un jet d'attaque qui touche sa cible alors qu'elle se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de léladrin, celui-ci fait en sorte que cette attaque manque sa cible, à condition que l'éladrin puisse voir l'attaquant.



Éladrin hivernal

Fée (elfe) de taille M, chaotique neutre [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)

Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant, d'attaques non magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Présence attristante. Toute créature, à l'exception des éladrins, qui débute son tour dans un rayon de 18 mètres de l'éladrin doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. En cas d'échec au jet, la créature est charmée par l'éladrin pendant 1 minute. Tant qu'elle est charmée de la sorte, la créature a un désavantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde. La créature charmée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la présence attristante de tous les éladrins pour les 24 prochaines heures.

À chaque fois que l'éladrin inflige des dégâts à la créature charmée, la créature peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Foulée féerique (Recharge 4-6). En utilisant une action bonus, l'éladrin peut se téléporter dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'éladrin est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 16). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *nappe de brouillard, bourrasque*
1/jour chacun : *cône de froid, tempête de grêle*

Résistance à la magie. L'éladrin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts tranchants, ou 5 (1d10) dégâts tranchants si utlisée à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Réactions

Contrecoup frigorifiant. Lorsque l'éladrin subit des dégâts d'une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui, l'éladrin peut forcer cette créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 et à subir 11 (2d10) dégâts de froid en cas d'échec au jet.





Elfes : Shadar-kai

Shadar-kai, tisse-ombre

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre [MToF]

Classe d'armure 14 (17 avec armure de mage)
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +6
Immunités aux dégâts nécrotiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Elfique
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Un fardeau pour le temps. Les bêtes et les humanoïdes, autres que les shadar-kai, ont un désavantage aux jets de sauvegarde lorsqu'ils se trouvent à 3 mètres ou moins d'un tisse-ombre.

Ascendance féerique. Le shadar-kai a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé au sommeil magique.

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée du shadar-kai est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 16, +8 au toucher lors d'attaques avec des sorts). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *oeil magique, armure de mage, communication avec les morts*
1/jour chacun : *portail magique, fléau, compulsion, confusion, vision suprême*

Incantation. Le tisse-ombre est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'Incantation est le Charisme (sauvegarde DD 16, +8 au toucher avec une attaque de sort). Il récupère les emplacements dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connaît les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial* (3d8 dégâts), *décharge occulte* (3 rayons, +4 au toucher), *illusion mineure, prestidigitation*
Niveau 1 à 5 (3 emplacements de niveau 5) : *Armure d'Agathys, flétrissement, rêve, ténèbres, invisibilité, peur, motif hypnotique, image accomplie, contact avec un autre plan, toucher vampirique, éclair de sorcière*

Actions

Attaques multiples. Le shadar-kai effectue deux attaques de lance et lance un sort dont le temps d'incantation est de 1 action.

Lance des ombres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains, + 26 (4d12) dégâts nécrotiques.

Réactions

Évasion brumeuse (Recharge après un repos court ou long). Lorsque le shadar-kai subit des dégâts, il devient invisible et se téléporte dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé à 18 mètres de lui au maximum. Il reste invisible jusqu'au début de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort.





Shadar-kai, danseur des ombres

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre [MToF]

Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Cha +4
Compétences Discrétion +6
Résistances aux dégâts nécrotiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Elfique
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Ascendance féerique. Le shadar-kai a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé au sommeil magique.

Saut par les ombres. Par une action bonus, le danseur des ombres peut se téléporter dans un endroit inoccupé et qu'il peut voir, situé à 9 mètres de lui maximum. Son point de départ et son point d'arrivée doivent tous deux être faiblement éclairés ou plongés dans les ténèbres. Le danseur des ombres peut utiliser sa capacité entre les attaques avec une armes de son action Attaques multiples.

Actions

Attaques multiples. Le shadar-kai effectue trois attaques de chaîne barbelée.

Chaîne barbelée. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de souffrir d'un effet supplémentaire choisi par le shadar-kai :

- La cible est agrippée (évasion DD 14) si c'est une créature de taille M ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le danseur des ombres ne peut pas agripper une autre cible.
- La cible est jetée à terre.
- La cible subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques.



Shadar-kai, marchand d'âmes

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre [MToF]

Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 123 (19d8 + 38)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+3)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Sag +7, Cha +5
Compétences Perception +7
Immunités aux dégâts nécrotiques, psychiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 17
Langues Commun, Elfique
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Ascendance féerique. Le shadar-kai a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, de plus il est immunisé au sommeil magique.

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée du shadar-kai est l'Intelligence (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 16, +8 au toucher lors d'attaques avec des sorts). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *contact glacial (3d8 dégâts), vaporisation de poison (3d12 dégâts)*
1/jour chacun : *malédiction, chaîne d'éclairs, doigt de mort, forme gazeuse, assassin imaginaire, apparence trompeuse*

Résistance à la magie. Le shadar-kai a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Soif d'âme. Lorsque le shadar-kai fait tomber les points de vue d'une créature à 0, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié des points de vie maximum de la cible. Tant que le shadar-kai possède des points de vie temporaires grâce à cette capacité, il a l'avantage aux jets d'attaque.

Le Poids des Âges. Les bêtes et humanoïdes, autres que les shadar-kai, qui débutent leur tour dans un rayon de 1,50 mètre autour du marchand d'âmes voient leur vitesse réduite de 6 mètres jusqu'au début de leur prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Le shadar-kai effectue deux attaques de dague fantasmagorique.

Dague fantasmagorique*. Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (4d4 + 3) dégâts perforants + 19 (3d12) dégâts nécrotiques, et la cible a un désavantage à ses jets de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du shadar-kai.

Vague de lassitude (Recharge 4-6). Le marchand d'âmes dégage une lassitude intense dans un cube de 18 mètres de côté. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas d'échec au jet, une créature subit 45 (10d8) dégâts psychiques et souffre d'1 niveau d'épuisement. En cas de réussite au jet, elle ne subit que 22 (5d8) dégâts psychiques.





Embusqué

Embusqué

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

Compétences Discrétion +2
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'embusqué est attaché à un plafond, un sol, ou un mur tout en restant immobile, il ne peut être distinguée d'une section de plafond, sol ou mur ordinaire. Une créature qui peut le voir et réussit un jet d'Intelligence (Investigation) DD 20 ou d'Intelligence (Nature) DD 20 peut remarquer sa présence.

Pattes d'araignée. L'embusqué peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Étouffement. Une créature de taille G ou inférieure se trouvant à 1,50 mètre de l'embusqué doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine d'être agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible 17 (4d6 + 3) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts d'acide au début de chacun de ses tours. Tant qu'elle est agrippée de la sorte, la cible est entravée, aveuglée, et ne peut plus respirer. L'embusqué ne peut étouffer qu'une seule créature à la fois.

Camouflage multiple. Un embusqué peut modifier la couleur et la texture de sa face externe pour qu'elle se fonde avec son environnement. Il peut lui donner l'aspect de n'importe quelle surface faite de pierre, de terre, ou de bois, masquant ainsi sa présence. Il ne peut pas modifier sa texture pour qu'elle s'adapte à une surface herbeuse ou couverte de neige, mais il peut modifier sa couleur puis se recouvrir lui même d'une fine couche de végétation ou de neige déjà présente.



Empyréen



Empyréen

Céleste (titan) de taille TG, chaotique bon (75%) ou neutre mauvais (25%) [MM]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 313 (19d12 + 190)
Vitesse 15 m, vol 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Jets de sauvegarde For +17, Int +12, Sag +13, Cha +15
Compétences Perspicacité +13, Persuasion +15
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 16
Langues toutes
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'empyréen est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23, +15 au toucher avec les attaques de sort). L'empyréen peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *restauration supérieure, passage sans trace, respiration aquatique, marche sur l'onde*
1/jour chacun : *communion, dissipation du mal et du bien, tremblement de terre, tempête de feu, changement de plan* (personnel uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si l'empyréen échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. L'empyréen a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'empyréen sont magiques.

Actions

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 31 (6d6 +10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'empyréen.

Eclair. *Attaque à distance avec un sort :* +15 au toucher, portée 180 m, une cible. *Dégâts* : 24 (7d6) dégâts de l'un des types suivants (au choix de l'empyréen): acide, froid, feu, force, foudre, radiant, ou tonnerre.

Actions légendaires

L'empyréen peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'empyréen récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. L'empyréen effectue une attaque.

Soutien. L'empyréen soutient toutes les créatures non-hostiles se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui jusqu'à la fin de son prochain tour. Les créatures soutenues ne peuvent pas être charmées ni effrayées, de plus elles gagnent l'avantage à leurs jets de caractéristiques et de sauvegarde, jusqu'à la fin du prochain tour de l'empyréen.

Secousse (coûte 2 actions). L'empyréen frappe le sol avec son maillet, déclenchant un tremblement de terre. Toutes les autres créatures se tenant sur le sol situées dans un rayon de 18 mètres autour de l'empyréen doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 25 sous peine d'être jetées à terre.



Enfants des étoiles

Enfant des étoiles, colosse

Aberration de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d10 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Sag +5
Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Profond
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Miroir psychique. Si le colosse subit des dégâts psychiques, chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui subit ces dégâts tandis que le colosse ne subit aucun dégât. De plus, les pensées du colosse ainsi que sa localisation ne peuvent pas être perçues par magie.

Actions

Attaques multiples. Le colosse effectue deux attaques de coup. Si les deux attaques touchent la même cible, la cible subit également 9 (2d8) dégâts psychiques et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Moisson de phalanges (Recharge 5-6). Le colosse effectue une attaque de coup contre chacune des créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque créature touchée par cette attaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être jetée à terre.

Enfant des étoiles, estropieur

Aberration de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 14
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +4
Compétences Discrétion +7
Résistances aux dégâts froid
Immunités aux dégâts psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Profond
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Ambuscade. Au premier round de chaque combat, l'estropieur a l'avantage aux jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour.

Discrétion par les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone plongée dans une lumière faible ou dans les ténèbres, l'estropieur peut utiliser l'action Se Cacher par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. L'estropieur effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants. Si le jet d'attaque a l'avantage, la cible subit également 7 (2d6) dégâts psychiques.

Rafale de griffes (Recharge 5-6). L'estropieur effectue six attaques de griffe contre une cible. Soit avant, soit après ces attaques, il peut se déplacer au maximum de sa vitesse en utilisant une action bonus sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Enfant des étoiles, frisson

Aberration de taille P, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 11
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts psychique
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Profond
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Aura de folie. Les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour du frisson qui ne sont pas des aberrations ont un désavantage aux jets de sauvegarde, ainsi qu'aux jets d'attaques contre les créatures autres qu'un enfant des étoiles de type frisson.

Actions

Morsure décontenançante. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10, sans quoi les jets d'attaque qui la cible ont l'avantage jusqu'au début du prochain tour du frisson.

Enfant des étoiles, voyant

Aberration de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +11, Sag +9, Cha +8
Compétences Perception +9
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 19
Langues Profond, Commun, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Mouvement déphasé. Le voyant peut se déplacer au travers des autres créatures et des objets comme s'ils étaient un terrain difficile. Chaque créature qu'il traverse subit 5 (1d10) dégâts psychiques ; aucune créature ne peut subir ces dégâts plus d'une fois par tour. Le voyant subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Attaques multiples. Le voyant effectue deux attaques de bâton de la comète ou utiliser deux fois son Orbe psychique.

Bâton de la comète. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d6 + 6) dégâts contondants, ou 10 (1d8 + 6) dégâts contondants si utilisé à deux mains, + 18 (4d8) dégâts psychiques, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 sous peine d'être incapable d'agir jusqu'à la fin de son prochain tour.

Orbe psychique. *Attaque à distance avec un sort :* +11 au toucher, portée à 36 m, une cible. *Dégâts* : 27 (5d10) dégâts psychiques.

Effondrement des distances (Recharge 6). Le voyant déforme l'espace autour d'une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19. En cas d'échec au jet, la cible, ainsi que l'équipement qu'elle porte et transporte, est téléportée par magie sur 18 mètres maximum vers un espace inoccupé que le voyant peut voir, et toutes les autres créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour du point de départ de la cible subissent chacune 39 (6d12) dégâts psychiques. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible subit 19 (3d12) dégâts psychiques.

Réactions

Liens spaciaux. Lorsque le voyant devrait être touché par une attaque, il se téléporte, échangeant de position avec un autre enfant des étoiles qu'il peut voir et situé à 18 mètres de lui maximum. Cet autre enfant des étoiles est touché par l'attaque à la place du voyant.





Enfant des étoiles, mage de larves
Aberration de taille M, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d8 + 96)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +6, Cha +8
Compétences Perception +6
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Profond
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée du mage des larves est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher lors d'attaques avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *décharge occulte* (3 rayons, +3 à chaque jets de dégâts), *illusion mineure*
3/jour : *domination de monstre*
1/jour : *cercle de mort*

Retour à l'état des asticots. Lorsque le mage de larves tombe à 0 point de vie, il devient une nuée d'insectes qui se trouve dans l'espace qu'il occupe. À moins que la nuée ne soit détruite, le mage de larves se reforme au bout de 24 heures.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 sous peine d'être empoisonnée jusqu'à la fin du prochain tour.

Vague d'asticots (Recharge 6). Chaque créature autre que des enfants des étoiles se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du mage de larves doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 22 (5d8) dégâts nécrotiques et d'être aveuglée et entravée par des monceaux d'asticots grouillants. La créature affectée subit 22 (5d8) dégâts nécrotiques au début de chacun des tours du mage de larves. La créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Réactions

Absorption de la faiblesse. Lorsqu'une créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour du mage de larves rate un jet de sauvegarde, le mage de larves gagne 10 points de vie temporaires.

Actions légendaires

Le mage de larves peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le mage de larves récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sort mineur (coûte 2 actions). Le mage de larves lance un sort mineur.

Coup (coûte 2 actions). Le mage de larves effectue une attaque de coup.

Festin (coûte 3 actions). Chaque créature entravée par la Vague d'asticots du mage de larves subit 13 (2d8) dégâts nécrotiques, et le mage de larve gagne 6 points de vie temporaires.

Enlaceur



Enlaceur

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Perception +6, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'enlaceur reste immobile, il ne peut être distingué d'un relief caverneux à type de stalagmite.

Vrilles agrippantes. L'enlaceur peut avoir jusqu'à 6 vrilles à la fois. Chaque vrille peut être attaquée (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité aux dégâts de poison et psychiques). Détruire une vrille n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire sortir une vrille de remplacement à son prochain tour. Une vrille peut également être rompue si une créature utilise son action pour effectuer un jet de Force DD 15 contre elle.

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques de vrille, utilise Embobiner, et effectue une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Vrille. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 15 m, une créature. *Dégâts :* La cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et a un désavantage à ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut plus utiliser la même vrille sur une autre cible.

Embobiner. L'enlaceur tire à lui sur 7,50 mètres maximum chaque créature qu'il a agrippée.



Épouvantail

Épouvantail

Créature artificielle de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'épouvantail reste immobile, il ne peut être distingué d'un épouvantail inanimé ordinaire.

Actions

Attaques multiples. L'épouvantail effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail.

Regard terrifiant. L'épouvantail cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut voir l'épouvantail, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être effrayée par magie jusqu'à la fin du prochain tour de l'épouvantail. Une cible effrayée est également paralysée.



Physiologie artificielle. L'épouvantail n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Escargot fléau

Escargot fléau

Elémentaire de taille G, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 52 (5d10 + 25)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Coquille antimagie. L'escargot a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre ds sorts, et toute créature qui effectue une attaque de sort contre l'escargot a un désavantage à son jet d'attaque. Si l'escargot réussit son jet de sauvegarde contre un sort ou si une attaque de sort le ciblant échoue, un effet supplémentaire pourrait survenir, comme indiqué ci dessous (lancez un d6) :

1-2. Si le sort affecte une zone ou des cibles multiples, il échoue et n'a aucun effet. Si le sort ne cible que l'escargot, il n'a aucun effet sur l'escargot et est renvoyé au lanceur de sort, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde, le bonus à l'attaque, et la caractéristique du lanceur de sorts.

3-4. Aucun effet supplémentaire.

5-6. La coquille de l'escargot convertit une partie de l'énergie du sort en une explosion de force destructrice. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de l'escargot doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 1d6 dégâts de force par niveau du sort en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Tentacules fléaux. L'escargot fléau possède cinq tentacules fléaux. A chaque fois que l'escargot subit 10 points de dégâts ou plus au court d'un seul tour, l'un de ses tentacules meurt. Si au moins un seul tentacule reste encore actif, l'escargot fait repousser tous ceux qu'il a perdus en 1d4 jours. Si tous ses tentacules tombent, l'escargot se recroqueville dans sa coquille, il obtient alors un abri total, et il commence à vagir, un son qui peut être entendu à 180 mètres à la ronde, ne s'arrêtant que lorsqu'il meurt 5d6 minutes plus tard. La magie de guérison qui peut rendre des membres, comme le sort *régénération*, peut interrompre ce processus d'agonie.

Actions

Attaques multiples. L'escargot fléau effectue autant d'attaque de tentacule fléau qu'il lui reste des dites tentacules, toutes ces attaques s'effectuant contre une même cible.

Tentacule fléau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Coquille scintillante (Recharge après un repos court ou long). La coquille de l'escargot émet des lueurs colorées éblouissantes jusqu'à la fin du prochain tour de l'escargot. Pendant ce laps de temps, la coquille émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, et une lumière faible sur 9 mètres de plus, et les créatures qui peuvent voir l'escargot ont un désavantage à leurs jets d'attaque effectués contre lui. De plus, toute créature se trouvant dans la zone de lumière vive et capable de voir l'escargot lorsque son pouvoir est activé doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce que les lumières cessent de briller.

Coquille défensive. L'escargot fléau rentre dans sa coquille, bénéficiant d'un bonus de +4 à la CA jusqu'à ce qu'il en ressorte. Il peut ressortir de sa coquille en utilisant une action bonus au cours de son tour.



Utiliser la coquille d'un escargot fléau

La coquille d'un escargot fléau, qui pèse environ 125 kilos, a nombreuses utilités. Une coquille intacte peut être vendue pour 5000 PO.

De nombreux chasseurs recherche cette coquille pour ses propriétés antimagiques. Un armurier compétent peut fabriquer trois boucliers à partir d'une seule coquille. Pendant 1 mois, chaque bouclier donne à celui qui le manie le trait Coquille antimagie de l'escargot. Lorsque la magie du bouclier est épuisée, elle laisse derrière elle un bouclier exotique parfaitement calibré pour qui veut fabriquer un *bouclier de protection contre les sorts*.

Une coquille d'escargot fléau peut également être utilisée pour fabriquer une *robe prismatique*. La coquille est pilée et ajoutée à la teinture pendant que le vêtement est confectionné. La poudre est également une composante matérielle du rituel qui enchante la robe.



Esprit follet







Esprit follet

Fée de taille TP, neutre bon [MM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +3, Discrétion +8
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

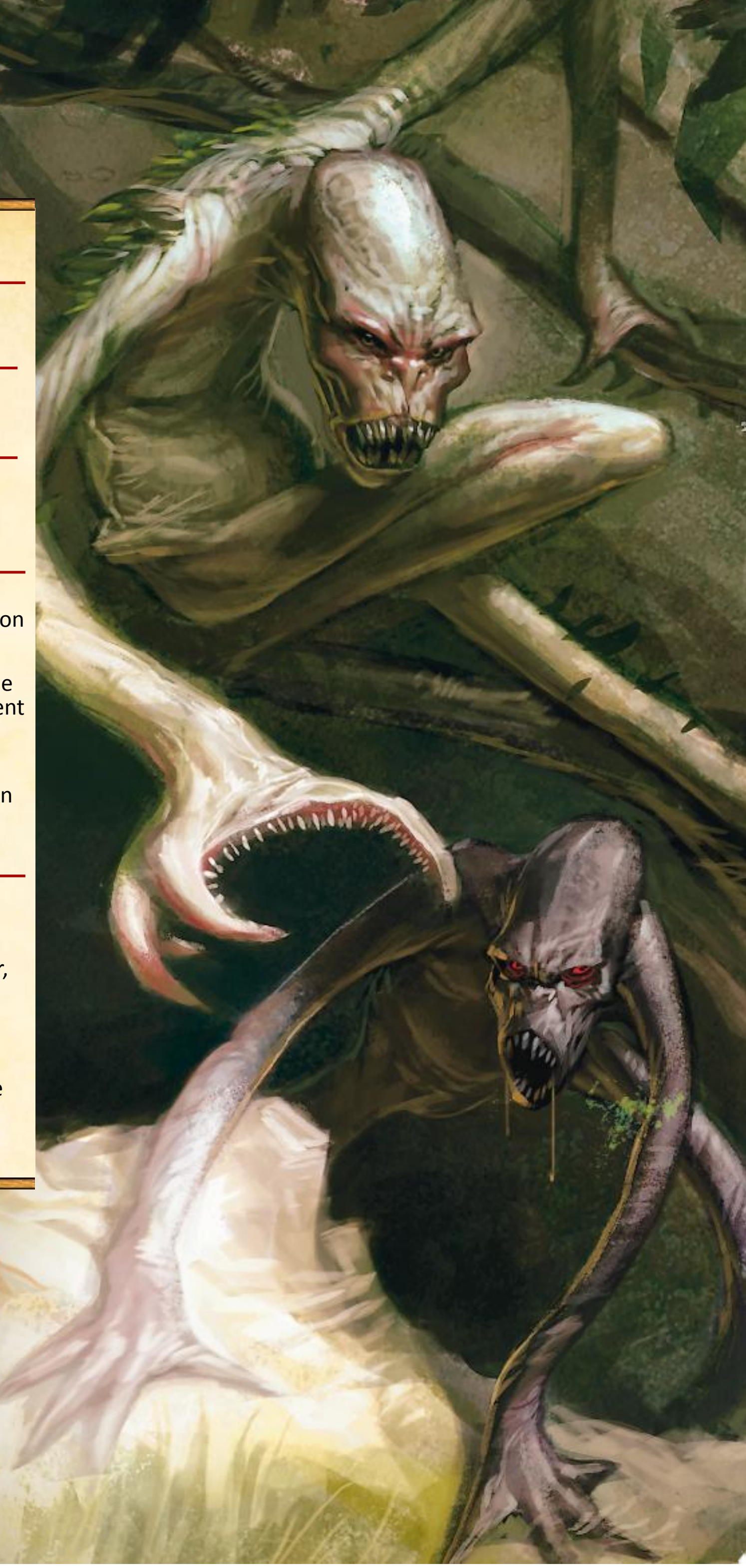
Arc court. *Attaque à distance avec une arme:* +6 au toucher, portée 12/48 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si son jet de sauvegarde échoue de 5 point ou plus, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la durée de l'empoisonnement, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ou encore jusqu'à ce qu'une autre créature utilise son action pour la secouer et la réveiller.

Lecture du coeur. L'esprit follet touche une créature et apprend par magie son état émotionnel. Si la cible échoue un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, l'esprit follet apprend également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Invisibilité. L'esprit follet peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que l'esprit follet porte et transporte est invisible en même temps que lui.



Étrangleur



Étrangleur

Aberration de taile P, chaotique mauvais [TftYP][MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d6 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (-3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Profond
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Vivacité aberrante (Recharge après un repos court ou long). L'étrangleur peut utiliser une action supplémentaire au cours de son tour.

Invertébré. L'étrangleur peut se déplacer au travers d'un espace de 10 centimètres de large sans être considéré comme se déplacement dans un espace étroit.

Pattes d'araignée. L'étrangleur peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'étrangleur effectue deux attaques de tentacule.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme:* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. Dégâts : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieur, elle est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et l'étrangleur ne peut pas utiliser son tentacule sur une autre cible (l'étrangleur possède deux tentacules). Si cette attaque est un coup critique, la cible ne peut pas non plus respirer ni parler jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée.



Ettercap



Ettercap

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +4, Survie +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Pattes d'araignée. L'ettercap peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. L'ettercap ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Toile (Recharge 5-6). *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts :* la créature est entravée par des filets de toile. En utilisant une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 11, et ainsi s'échapper des toiles en cas de réussite. Les filets de toile peuvent également être attaqués et détruits (CA 10 : points de vie 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

Variante : Garrot de toiles

Certains ettercaps aiment étrangler leur proie en utilisant des garrots fabriqués à partir de leurs toiles. Un ettercap ainsi armé gagne l'action optionnelle ci-dessous, elle remplace l'action ***griffe***.

Garrot de toile. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou P contre laquelle l'ettercap a un avantage à son jet d'attaque. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 12). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible ne peut pas respirer, et l'ettercap a un avantage à ses jets d'attaque effectués contre la cible.



Ettin

Ettin

Géant de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Géant, Orque
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Bicéphale. L'ettin a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi, et inconscient.

Alerte. Quand une des têtes de l'ettin dort, l'autre reste éveillée.

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue deux attaques : une de morgenstern et une de hache d'arme.

Hache d'arme. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.





Fantôme



Physiologie de Mort-vivant. Un fantôme n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Fantôme

Mort-vivant de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Vision éthérée. Le fantôme peut voir à 18 mètres dans le Plan Éthéré lorsqu'il se trouve dans le Plan Matériel, et vice versa.

Mouvement Incorporel. Le fantôme peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Toucher flétrissant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 17 (4d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme passe du Plan Éthéré au Plan Matériel, et vice versa. Il est visible sur le plan Matériel lorsqu'il se trouve à la Frontière Ethérée, et inversement, bien qu'il ne puisse affecter ou être affecté par aucune chose venant de l'autre plan.

Visage Effroyable. Chaque créature non mort-vivante se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du fantôme et pouvant le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. De plus, si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible vieillit de 1d4 x 10 ans. Une créature effrayée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à la condition *effrayée* qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qui l'affecte prend fin, celle-ci est immunisée au Visage Effroyable de ce fantôme pour les prochaines 24 heures. L'effet de vieillissement peut être annulé par un sort de *restauration supérieure,* à condition que ce sort soit lancé dans les 24 heures.

Possession (Recharge 6). Un humanoïde que le fantôme peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 sous peine d'être possédé par le fantôme ; le fantôme disparait alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Le fantôme contrôle désormais le corps de la cible, mais ne prive pas la cible de sa conscience. Le fantôme ne peut être pris pour cible par aucune attaque, sort, ou autres effets, à l'exception de ceux qui repoussent les morts-vivants, et il conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, Sagesse, et Charisme, et son immunité aux conditions charmé et effrayé. Pour le reste, il utilise les caractéristiques de la cible, mais sans avoir accès à ses connaissances, capacités de classe et maîtrises.

La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que le fantôme l'annule en utilisant une action bonus, ou que le fantôme soit repoussé ou renvoyé de force par un effet similaire au sort de *dissipation du mal et du bien*. Lorsque la possession prend fin, le fantôme réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du corps. Une cible est immunisée à la possession du fantôme pendant 24 heures si elle réussit son jet de sauvegarde ou si la possession se termine.



Félidar



Félidar

Céleste de taille G, loyal bon [PSZe]

Classe d'armure 12
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Céleste, télépathieà 18 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Bond. Si le félidar se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est mise à terre, le félidar peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du félidar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le félidar peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, thaumaturgie, lumière*
1/ jour chacun : *apaisement des émotions, dissipation du mal et du bien, lumière du jour*

Résistance à la magie. Le félidar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du félidar sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le félidar effectue deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Toucher guérisseur (3/jour). Le félidar touche une autre créature avec ses cornes. La cible récupère par magie 11 (2d8 + 2) points de vie. De plus, le toucher guérisseur soigne toutes les maladies et neutralise tous les poisons qui affectent la cible.

Téléportation (1/jour). Le félidar téléporte par magie, lui et jusqu'à trois autres créatures consentantes qu'il peut voir à 1,50 mètre de lui, y compris l'équipement qu'elles portent et transportent, dans un lieu familier du félidar, à une distance maximale de 1,6 kilomètre.

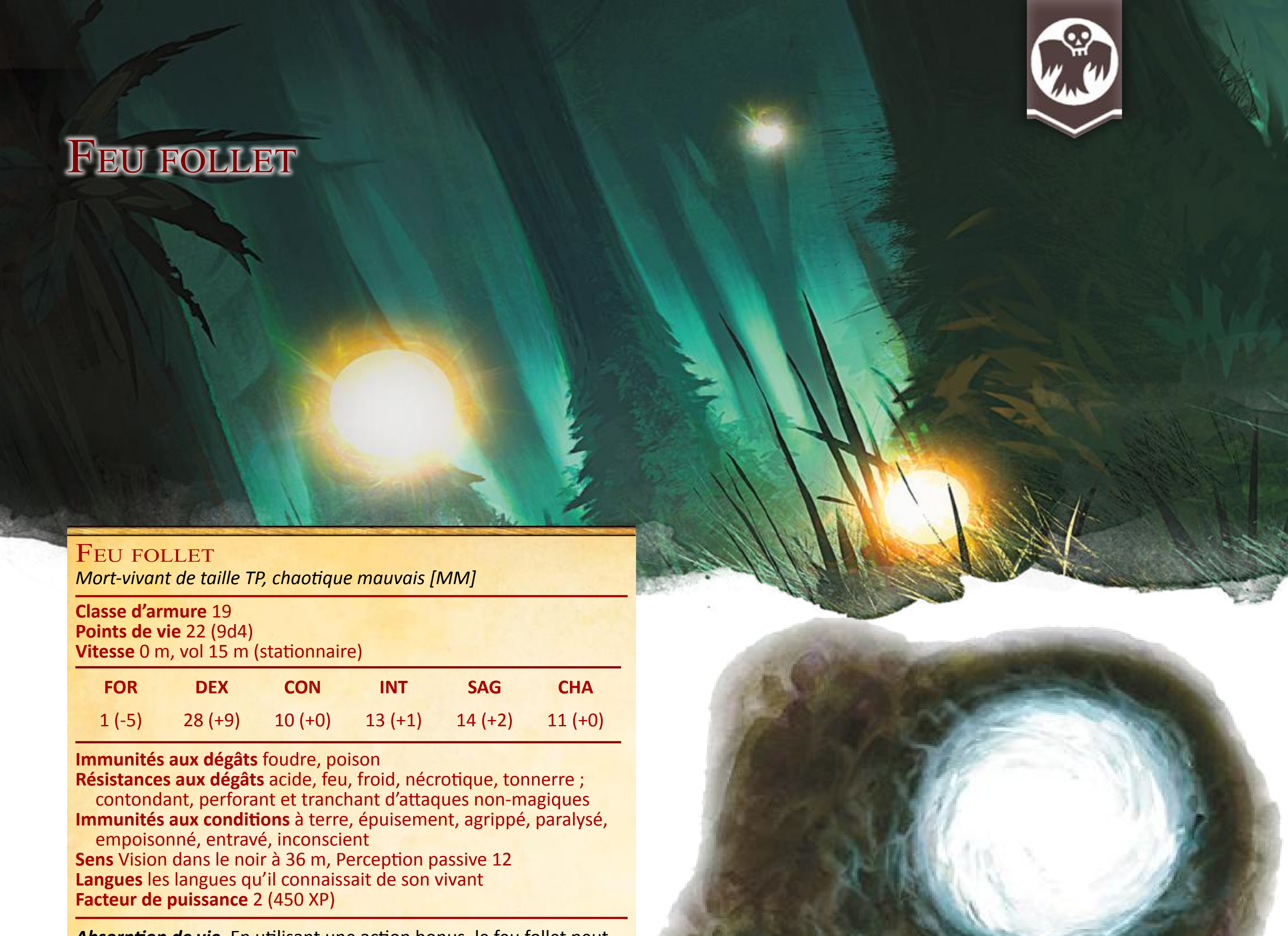
Actions légendaires

Le félidar peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le félidar récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Griffes. Le félidar effectue une attaque de griffes.

Bouclier scintillant (coûte 2 actions). Le félidar crée un champ magique scintillant autour de lui ou d'une autre créature qu'il peut voir et située à 18 mètres de lui maximum. La cible gagne un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin du prochain tour du félidar.

Soin personnel (coûte 3 actions). Le félidar récupère par magie 11 (2d8 + 2) points de vie.



Feu follet

Feu follet

Mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 19
Points de vie 22 (9d4)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunités aux dégâts foudre, poison
Résistances aux dégâts acide, feu, froid, nécrotique, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions à terre, épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Absorption de vie. En utilisant une action bonus, le feu follet peut cibler une créature qu'il peut voir se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum, et ayant 0 point de vie mais étant toujours vivante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie sous peine de mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Éphémère. Le feu follet ne peut rien porter ni rien transporter.

Mouvement Incorporel. Le feu follet peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Illumination variable. Le feu follet émet une lumière vive dans un rayon de 1,50 mètre à 6 mètres et une lumière faible sur un nombre de mètres supplémentaires égal au rayon choisi. Le feu follet peut modifier le rayon en utilisant une action bonus.

Actions

Secousse. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 9 (2d8) dégâts de foudre.

Invisibilité. Le feu follet, et la lumière qu'il produit, devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque, utilise son Absorption de vie, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort).

Physiologie de Mort-vivant. Un feu follet n'a pas besoin de respirer, de boire, ou de dormir.



Feuneuviens

Feuneuvien, soldat
Humanoïde (feuneuvien) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (chemise de maille, bouclier)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 10
Langues Draconique, Igné
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Amphibien. Le feuneuvien peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le feuneuvien effectue deux attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Crachat enflammé (Recharge après un repos court ou long). Le feuneuvien crache des flammes sur une créature située à 3 mètres de lui maximum. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 9 (2d8) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.





Feuneuvien, sorcier d'Imix
Humanoïde (feuneuvien) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 10 (13 avec *armure de mage*)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 36 m (traverse les ténèbres magiques), Perception passive 10
Langues Draconique, Igné
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le feuneuvien peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du feuneuvien est le Charisme. Il peut lancer de manière innée le sort *armure de mage* (personnel uniquement) à volonté, sans avoir besoin de composante matérielle.

Sorts. Le feuneuvien est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec les attaques de sort). Il récupère ses emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, guide, lumière, main de mage, prestidigitation*
Niveau 1 et 2 (2 emplacements de niveau 2) : *mains brûlantes, sphère de feu, représaille infernale, rayon ardent*

Bénédiction d'Imix. Lorsque le feuneuvien fait tomber les points de vie d'un ennemi à 0, le feuneuvien gagne 5 points de vie temporaires.

Actions

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.



Flagelleurs mentaux



Flagelleur mental

Aberration de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +6
Compétences Arcanes +7, Tromperie +6, Intution +6, Perception +6, Persuasion +6, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Profond, Commun des profondeurs, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Résistance à la magie. Le flagelleur mental a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du flagelleur mental est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Le flagelleur mental peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour chacun : *domination d'humanoïde, changement de plan* (personnel uniquement)

Actions

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts psychiques. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 15) et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée.

Extraction de cerveau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, un humanoïde incapable d'agir et agrippé par le flagelleur mental. *Dégâts :* 55 (10d10) dégâts perforants. Si ces dégâts font tomber les points de vie de la cible à 0, le flagelleur mental tue la cible en lui extrayant et dévorant le cerveau.

Explosion de l'esprit (Recharge 5-6). Le flagelleur mental émet par magie de l'énergie psychique dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 sous peine de subir 22 (4d8 + 4) dégâts psychiques et d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Variante : Flagelleur mental arcaniste

Quelques flagelleurs mentaux complètent leur pouvoir psionique avec des sorts d'arcane. Toutefois, ils sont considérés comme des déviants par leurs pairs et généralement mis à l'écart. Un flagelleur mental arcaniste a un facteur de puissance de 8 (3 900 XP) et le trait suivant.

Sorts. Le flagelleur mental est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sorts). Le flagelleur mental a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, lumières dansantes, main de mage, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, déguisement, bouclier, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, invisibilité, rayon affaiblissant*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, éclair, communication à distance*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, terrain hallucinatoire*
Niveau 5 (2 emplacements) : *télékinésie, mur de force*

Alhoon

Mort-vivant de taille M, tout alignement mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Con +7, Int +8, Sag +7, Cha +7
Compétences Arcanes +8, Tromperie +7, Histoire +8, Intution +7, Perception +7, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, foudre, nécrotique
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Profond, Commun des profondeurs, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Résistance à la magie. Le alhoon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du alhoon est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 16). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour chacun : *domination d'humanoïde, changement de plan* (personnel uniquement)

Sorts. Le alhoon est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Le alhoon a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, lumières dansantes, main de mage, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, déguisement, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, image miroir, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, tentacules noirs d'Evard, assassin imaginaire*
Niveau 5 (2 emplacements) : *modification de mémoire, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration, globe d'invulnérabilité*

Résistance au renvoi. Le alhoon a un avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Etreinte glaciale. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de froid.

Explosion de l'esprit (Recharge 5-6). Le alhoon émet par magie de l'énergie psychique dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 16 sous peine de subir 22 (4d8 + 4) dégâts psychiques et d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Variante : Flagelleur mental liche (Illitiliche)

La voie vers un état de liche véritable est une route que seuls les plus puissants mages flagelleurs mentaux peuvent suivre, étant donné qu'elle nécessite la capacité de fabriquer un phylactère et de lancer le sort *emprisonnement*. Un flagelleur mental liche utilise les statistiques de la liche avec les modifications suivantes :

Il possède un facteur de puissance de 22 (41 000 XP).

Il parle de Profond et le Commun des profondeurs, et a une télépathie à 36 mètres.

Il possède les traits Résistance à la magie et Sorts innés (psioniques), ainsi que les actions Tentacules, Extraction de cerveau, et Explosion de l'esprit (qui sont décrites ci-dessous).

Aussi longtemps que le flagelleur mental liche a emprisonné des âmes dans son phylactère, il conserve assez de force physique dans ses tentacules pour attaquer avec elles et pour utiliser son action Extraction de cerveau.

Les actions légendaires qui sont à sa disposition diffèrent de celles de la liche (voir ci-dessous).

Résistance à la magie. La liche a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés de la liche est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). La liche peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour chacun : *domination d'humanoïde, changement de plan* (personnel uniquement)

Actions

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 21 (3d10 + 5) dégâts psychiques. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 15) et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 20 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée.

Extraction de cerveau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 1,50 m, un humanoïde incapable d'agir et agrippé par la liche. *Dégâts :* 55 (10d10) dégâts perforants. Si ces dégâts font tomber les points de vie de la cible à 0, la liche tue la cible en lui extrayant et dévorant le cerveau.

Explosion de l'esprit (Recharge 5-6). La liche émet par magie de l'énergie psychique dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 18 sous peine de subir 27 (5d8 + 5) dégâts psychiques et d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Actions légendaires

La liche obtient les options d'actions légendaires suivantes, qui remplacent toutes les actions légendaires de la liche normale.

Tentacules. La liche effectue une attaque de tentacules.

Extraction de cerveau (coûte 2 actions). L*a liche utilise l'action Extraction de cerveau.

Explosion de l'esprit (coûte 3 actions). La liche recharge son Explosion de l'esprit et l'utilise.

Lancement de sort (coûte 1-3 actions). La liche utilise un emplacement de sort pour lancer un sort de niveau 1, 2 ou 3 qu'elle a préparé. Cette option d'action légendaire coûte 1 action par niveau de sort.





Cerveau vénérable

Aberration de taille G, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 10
Points de vie 210 (20d10 + 100)
Vitesse 1,50 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Int +10, Sag +9, Cha +12
Compétences Arcanes +10, Tromperie +12, Perspicacité +14, Intimidation +12, Persuasion +12
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 14
Langues comprend le Commun, le Commun des profondeurs, et le Profond mais ne peut pas parler, télépathie à 8 km
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Perception des créatures. Le cerveau vénérable est conscient de la présence des créatures se trouvant dans un rayon de 8 kilomètres autour de lui et qui ont une valeur d'Intelligence de 4 ou plus. Il connait la distance et la direction de chacune de ces créatures, ainsi que leur valeur d'Intelligence respective, mais il ne peut rien percevoir d'autre d'elles. Une créature protégée par un sort d'*esprit impénétrable*, une sort d'*non-détection*, ou une magie similaire ne peut pas être perçue par ce trait.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du cerveau vénérable est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18). Le cerveau vénérable peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour chacun : *domination d'humanoïde, changement de plan* (personnel uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si le cerveau vénérable échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Le cerveau vénérable a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Relai télépathique. Le cerveau vénérable peut utiliser sa télépathie pour débuter et maintenir une conversation télépathique avec jusqu'à dix créatures maximum en simultané. Le cerveau vénérable peut permettre à ces créatures de s'entendre télépathiquement les unes les autres tant qu'elles sont connectées de la sorte.

Actions

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts* : 20 (4d8 + 2) dégâts contondants. Si la cible est de taille TG ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 15) et subit 9 (1d8 + 5) dégâts psychiques au début de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Le cerveau vénérable peut agripper jusqu'à quatre créatures à la fois.

Explosion de l'esprit (Recharge 5-6). Le cerveau vénérable émet par magie de l'énergie psychique. Les créatures choisies par le cerveau vénérable et qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 18 sous peine de subir 32 (5d10 + 5) dégâts psychiques et d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Lien psychique. Le cerveau vénérable cible une créature incapable d'agir qu'il peut percevoir à l'aide de son trait Perception des créatures et établit un lien télépathique avec elle. Jusqu'à ce que le lien psychique prenne fin, le cerveau vénérable peut percevoir tout ce que la créature perçoit. La cible devient consciente que quelque chose est lié à son esprit une fois qu'elle n'est plus incapable d'agir, et le cerveau vénérable peut rompre le lien à n'importe quel moment (ne nécessite aucune action). La cible peut utiliser une action au cours de son tour pour tenter de briser le lien télépathique, pour cela elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 18. En cas de réussite au jet, la cible subit 10 (3d6) dégâts psychiques. Le lien prend également fin si la cible et le cerveau vénérable sont éloignés de plus de 8 kilomètres, dans ce cas la cible ne subit aucun dégât. Le cerveau vénérable peut établir un lien télépathique avec dix créatures maximum en même temps.

Perception des pensées. Le cerveau vénérable cible une créature avec laquelle il a établi un lien psychique. Le cerveau vénérable a alors une idée de ce à quoi réfléchit la cible, de son état émotionnel, et des pensées générales qui affectent son esprit (ce qui inclut les choses que la cible aime, déteste, ou qui l'inquiètent). Le cerveau vénérable peut également effectuer un jet de Charisme (Tromperie) avec un avantage pour persuader l'esprit de sa cible qu'elle pense elle même à une idée précise ou qu'elle ressent une émotion particulière choisie par le cerveau vénérable. La cible s'oppose à cette tentative en effectuant un jet opposé de Sagesse (Perspicacité). Si le cerveau vénérable l'emporte, l'esprit de sa cible se laisse berner pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'un fait évident contredisant l'idée instillée dans son esprit se présente à elle.

Actions légendaires

Le cerveau vénérable peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le cerveau vénérable récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Tentacule. Le cerveau vénérable effectue une attaque de tentacule.

Rupture de concentration. Le cerveau vénérable cible une créature se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui et avec laquelle il possède un lien psychique. Le cerveau vénérable brise la concentration de la cible sur un sort qu'elle a lancé. La créature subit également 1d4 dégâts psychiques par niveau du sort.

Pulsation psyhcique. Le cerveau vénérable cible une créature se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui et avec laquelle il possède un lien psychique. Les ennemis du cerveau vénérable se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de cette créature subissent 10 (3d6) dégâts psychiques.

Section de lien psychique. Le cerveau vénérable cible une créature se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui et avec laquelle il possède un lien psychique. Le cerveau vénérable met fin au lien, affligeant par la même occasion la créature d'un désavantage à tous ses jets de caractéristique, ses jets d'attaque, et ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin du prochain tour de la créature.



Le repaire du Cerveau vénérable

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le cerveau vénérable peut utiliser une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le cerveau vénérable ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Le cerveau vénérable lance le sort *mur de force*.
- Le cerveau vénérable cible une créature amicale qu'il peut percevoir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. La cible se sent inspirée et obtient un avantage sur un jet d'attaque, un jet de caractéristique, ou un jet de sauvegarde qu'elle effectuera avant la fin de son prochain tour. Si la cible n'utilise pas, ou ne peut pas utiliser, son avantage à temps, elle perd l'inspiration qu'elle a obtenu.
- Le cerveau vénérable cible une créature qu'il peut percevoir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui, et il la cloue sur place par la seule force de sa volonté. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 18 sous peine d'être incapable de quitter l'espace qu'elle occupe. Elle peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Effets régionaux

Le territoire se trouvant dans un rayon de 8 kilomètres autour d'un cerveau vénérable est altéré par la présence de la créature psionique, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures se trouvant dans un rayon de 8 kilomètres autour d'un cerveau vénérable ont le sentiment d'être suivies, même si elle ne le sont pas.
- Le cerveau vénérable peut écouter toute conversation télépathique se déroulant dans un rayon de 8 kilomètres autour de lui. La créature qui a initié la conversation télépathique effectue un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 18 lorsque le contact télépathique s'établit. Si le jet est une réussite, la créature est consciente que quelque chose est en train de surprendre la conversation. L'identité du cerveau vénérable ne lui est pas révélée, et le cerveau vénérable ne peut pas participer à la conversation télépathique à moins qu'il ait établi un lien psychique avec la créature qui a initié cette conversation télépathique.
- Toute créature avec laquelle le cerveau vénérable a établi un lien psychique entend de faibles et incompréhensibles murmures provenir des tréfonds de son esprit. Ces résidus psychiques sont dus aux pensées égarées par le cerveau vénérable et appartenant aux autres créatures avec lesquelles il est lié.

Si le cerveau vénérable meurt, ces effets prennent fin immédiatement.







Lorsque des flagelleurs mentaux parviennent à capturer un tyrannoeil et à l'amener dans le bassin du cerveau vénérable, ils lui greffent par magie des tentacules et une bouche semblables aux leurs.

Les témoins spirituels sont psioniquement imprégnés de dévotion envers le cerveau vénérable et soumis aux ordres des illithids, les rendant aussi obéissant que des dévoreurs d'intellect.

Témoin spirituel

Aberration de taille G, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +5
Compétences Perception +8
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Profond, Commun des profondeurs, télépathie à 180 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Relai télépathique. Lorsque le témoin spirituel reçoit un message télépathique, il peut télépathiquement partager ce message à sept autres créatures maximum se trouvant dans un rayon de 180 mètres autour de lui et qu'il peut voir.

Actions

Attaques multiples. Le témoin spirituel effectue deux attaques : une de tentacules et une de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 16 (4d6 + 2) dégâts perforants.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 20 (4d8 + 2) dégâts psychiques. Si la créature est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée.

Rayons oculaires. Le témoin spirituel tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques), choisissez une à trois cibles que le témoin spirituel peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui :

1- Rayon de dégoût. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 13. En cas d'échec au jet, la cible a un désavantage aux jets d'attaque pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

2- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon psychique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13 sous peine de subir 27 (6d8) dégâts psychiques.

4- Rayon de lenteur. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. En cas d'échec au jet, la vitesse de déplacement de la cible est réduite de moitié pendant 1 minute. De plus, la créature ne peut pas utiliser de réaction, et ne peut utiliser qu'une action ou qu'une action bonus pendant son tour, mais pas les deux. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

5- Rayon étourdissant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être étourdie pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

6- Rayon télékinétique. Si la cible est une créature, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec au jet, le témoin spirituel la déplace sur 9 mètres maximum dans n'importe quelle direction, et elle est entravée par la prise du rayon télékinétique jusqu'au début du prochain tour du témoin cérébral ou jusqu'à ce que le témoin spirituel soit incapable d'agir.

Si la cible est un objet, pesant 150 kilos ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, il est déplacé de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le témoin spirituel peut également exercer un contrôle très fins sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un conteneur.



Ulitharide

Aberration de taille G, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 127 (17d10 + 34)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +8, Cha +9
Compétences Arcanes +9, Intution +8, Perception +8, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Profond, Commun des profondeurs, télépathie à 3,2 km
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Perception des créatures. Le ulitharide est conscient de la présence des créatures se trouvant dans un rayon de 3,2 kilomètres autour de lui et qui ont une valeur d'Intelligence de 4 ou plus. Il connait la distance et la direction de chacune de ces créatures, ainsi que leur valeur d'Intelligence respective, mais il ne peut rien percevoir d'autre d'elles. Une créature protégée par un sort d'*esprit impénétrable*, une sort d'*non-détection*, ou une magie similaire ne peut pas être perçue par ce trait.

Résistance à la magie. Le ulitharide a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Relai psionique. Si le cerveau vénérable établit un lien psychique avec le ulitharide, le cerveau vénérable peut établir un lien psychique avec toutes les autres créatures que le ulitharide peut détecter en utilisant son trait Perception des créatures. De tels liens prennent fin si la créature sort des limites de la portée télépathique du ulitharide et de celles du cerveau vénérable. Le ulitharide peut maintenir son lien psychique avec le cerveau vénérable quelle que soit la distance qui les sépare, et ce aussi longtemps qu'ils se trouvent tous les deux dans le même plan d'existence. Si le ulitharide se trouve à plus de 8 kilomètres du cerveau vénérable, il peut mettre un terme au lien psychique qui les unit à n'importe quel moment (aucune action n'est requise).

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du ulitharide est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le ulitharide peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection des pensées, lévitation*
1/jour chacun : *domination d'humanoïde, confusion, mauvais oeil, esprit faible, suggestion de groupe, projection d'image, scrutation, télékinésie, changement de plan* (personnel uniquement)

Actions

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 27 (4d10 + 5) dégâts psychiques. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14) et doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 17 sous peine d'être étourdie jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée.

Extraction de cerveau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, un humanoïde incapable d'agir et agrippé par le ulitharide. *Dégâts :* 55 (10d10) dégâts perforants. Si ces dégâts font tomber les points de vie de la cible à 0, le ulitharide tue la cible en lui extrayant et dévorant le cerveau.

Explosion de l'esprit (Recharge 5-6). Le ulitharide émet par magie de l'énergie psychique dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 17 sous peine de subir 31 (4d12 + 5) dégâts psychiques et d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.





Flumph

Flumph

Aberration de taille P, loyal bon [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4, Religion +4
Vulnérabilités aux dégâts psychique
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le Commun des profondeurs mais ne peut pas parler, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Télépathie avancée. Le flumph peut percevoir la teneur de toute communication télépathique établie dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et ne peut pas être surpris par des créatures possédant une quelconque forme de télépathie.

Handicap à terre. Si le flumph est mis à terre, lancez un dé. Sur un résultat impair, le flumph se retrouve à l'envers et est incapable d'agir. À la fin de chacun de ses tours, le flumph peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, lui permettant de se redresser et de n'être plus soumis à la condition incapable d'agir en cas de réussite.

Voile télépathique. Le flumph est immunisé à tout effet qui pourrait percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi qu'à tous les sorts de divination.

Actions

Vrilles. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts d'acide. À la fin de chacun de ses tours, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 2 (1d4) dégâts d'acide en cas d'échec ou mettant un terme aux dégâts d'acide récurrents en cas de succès. Un sort de *restauration partielle* lancé sur la cible met également un terme aux dégâts d'acide récurrents.

Vaporisation nauséabonde (1/jour). Chaque créature se trouvant dans un cône de 4,50 mètres de rayon provenant du flumph doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine d'être recouverte d'un liquide puant. Une créature recouverte de ce liquide dégage une odeur horrible pendant 1d4 heures. De plus, elle est empoisonnée jusqu'à ce que l'odeur disparaisse, et les autres créatures sont empoisonnées tant qu'elles se trouvent à 1,50 mètre ou moins de la créature recouverte de liquide. Une créature peut se débarrasser de l'odeur qui l'affecte en passant un repos court à se nettoyer avec de l'eau, de l'alcool, ou du vinaigre.





Fomorien

Fomorien
Géant de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 149 (13d12 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +8, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues Géant, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le fomorien effectue deux attaques de massue ou effectue une attaque de massue et utilise son Mauvais œil une fois.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Mauvais Œil. Le fomorien force par magie une créature qu'il peut voir, et se trouvant à 18 mètres de lui maximum, à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 14. La créature subit 27 (6d8) dégâts psychiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Malédiction du Mauvais Œil (Recharge après un repos court ou repos long). D'un regard, le fomorien utilise Mauvais Œil, mais en cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature se voit affligée de difformités magiques. Tant qu'elle a ces déformations, la créature a une vitesse réduite de moitié et un désavantage sur ses jets de caractéristique, jets de sauvegarde, et jets d'attaques basés sur la Force ou la Dextérité.

La créature déformée peut retenter son jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle termine un repos long, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.







Fongus

Criard

Plante de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 5
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le criard reste immobile, il ne peut être distingué d'un champignon ordinaire.

Réactions

Hurlement. Lorsqu'une lumière vive ou une créature se trouve à 9 mètres ou moins du criard, il émet un hurlement audible à 90 mètres à la ronde. Le criard pousse son cri jusqu'à ce que ce qui l'a dérangé sorte de sa portée de vision aveugle et pendant les 1d4 tours qui suivent.

Moisissure violette

Plante de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 5
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Apparence trompeuse. Tant que la moisissure violette reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un champignon ordinaire.

Actions

Attaques multiples. La moisissure violette effectue 1d4 attaques de contact pourrissant.

Contact pourrissant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.



Spore gazeuse

Plante de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 5
Points de vie 1 (1d10 - 4)
Vitesse 0 m, vol 3 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé, paralysé, empoisonné, à terre
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 5
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. La spore gazeuse explose lorsqu'elle tombe à 0 point de vie. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour d'elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison et d'être infectée par une maladie. Les créatures immunisées à la condition empoisonné sont immunisées à cette maladie.

Les spores envahissent le corps de la créature infectée, la tuant en un nombre d'heures égal à 1d12 + valeur de Constitution de la créature, à moins que la maladie ne soit guérie. Une fois la moitié du compte à rebours écoulée, la créature est empoisonnée pour le reste de la durée. Après que la créature soit décédée, 2d4 spores gazeuses de taille TP germent et atteignent leur taille définitive en 7 jours.

Sinistre ressemblance. La spore gazeuse ressemble à un tyrannoeil. Une créature qui peut voir la spore gazeuse peut déterminer sa véritable nature en réussissant un jet d'Intelligence (Nature) DD 15.

Actions

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégâts de poison, et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être infectée par la maladie décrite dans le trait Mort explosive.





Froghémoth

Froghémoth

Créature monstrueuse de taille TG, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d12 + 80)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +5
Compétences Perception +9, Discrétion +5
Résistances aux dégâts feu, foudre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 19
Langues -
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Amphibien. Le froghémoth peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Vulnérabilité à l'électrocution. Si le froghémoth subit des dégâts de foudre, il souffre de plusieurs effets préjudiciables jusqu'à la fin de son tour suivant : sa vitesse est réduite de moitié, il subit un malus de -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, il ne peut pas utiliser de réaction ou d'Attaques multiples, et au cours de son tour, il peut utiliser soit une action, soit une action bonus, mais pas les deux

Actions

Attaques multiples. Le froghémoth effectue deux attaques de tentacule. Il peut également utiliser son attaque de langue ou de morsure.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 16) si c'est une créature de taille TG ou inférieure. Jusqu'à ce que la cible ne soit plus agrippée, le froghémoth ne peut plus utiliser ce tentacule sur une autre cible. Le froghémoth possède quatre tentacules.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants, et la cible est engloutie si c'est une créature de taille M ou inférieure. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du froghémoth, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du froghémoth.

Le gosier du froghémoth peut contenir jusqu'à deux créatures en même temps. Si le froghémoth subit 20 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature qu'il a avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a englouties, chacune d'elles se retrouvant alors à terre, dans un rayon de 3 mètres autour du froghémoth. Si le froghémoth meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 3mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.

Langue. Le froghémoth cible une créature de taille M ou inférieure qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de lui. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 18. En cas d'échec au jet, la cible est attirée dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre autour du froghémoth, et le froghémoth effectue une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.





Furte



Furte

Humanoïde de taille M, chaotique neutre [MToF]

Classe d'armure 14
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Con +2
Compétences Discrétion +8
Immunités aux dégâts radiant
Immunités aux conditions aveuglé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 8
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Invisibilité imparfaite. Le furte est invisible. Cette invisibilité peut être mise en échec de trois façons :

- Le furte apparaît comme un humanoïde à la peau glabre et grise si son reflet peut être aperçu dans un miroir ou sur une autre surface du même type.
- Le furte apparaît comme une forme translucide et sombre s'il est éclairé par une bougie faite à partir de graisse récupérée sur un cadavre dont l'identité est inconnue.
- Les enfants humanoïdes âgés de 10 ans ou moins, peuvent voir au travers de cette invisibilité.

Sans trace. Le furte ne laisse aucune trace ne pouvant indiqué où il a été ni vers où il se dirige.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants. Si le furte a l'avantage au jet d'attaque, la cible subit également 7 (2d6) dégâts nécrotiques.



Galeb duhr

Galeb duhr

Élémentaire de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d8 + 45)
Vitesse 4,50 m (9 m en roulant, 18 m en roulant en descente)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, paralysé, empoisonné, pétrifié
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 11
Langues Terreux
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le galeb duhr reste immobile, il ne peut être distingué d'un rocher normal.

Charge en roulade. Si le galeb duhr roule en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de coup dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants.

Animation de rochers (1/jour). Le galeb duhr anime par magie jusqu'à 2 rochers qu'il peut voir et qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Un rocher a les mêmes statistiques que le galeb duhr, à l'exception de ses valeurs d'Intelligence et de Charisme qui sont égales à 1, il est immunisé aux conditions *charmé* et *effrayé*, et ne possède pas l'action Animation de rochers. Un rocher reste animé aussi longtemps que le galeb duhr maintient sa concentration, jusqu'à 1 minute maximum (comme s'il se concentrait sur un sort).





Gardien animé

Gardien animé

Créature artificielle de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les ordres donnés dans toutes les langues mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Lien. Le gardien animé est connecté magiquement à une amulette. Tant que le gardien et son amulette sont dans le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut demander télépathiquement au gardien animé de le rejoindre, et le gardien sait automatiquement à quelle distance et dans quelle direction se trouve l'amulette. Si le gardien se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts que le porteur subit (arrondis à l'entier supérieur) est transférée au gardien.

Régénération. Le gardien animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Réservoir de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du gardien animé peut faire en sorte que le garde animé stocke un sort de niveau 4 ou inférieur. Pour ce faire, le porteur de l'amulette doit lancer le sort sur le gardien. Le sort n'a pas d'effet mais il est stocké dans le gardien. Lorsque le porteur de l'amulette le lui ordonne, ou lorsqu'une situation définie à l'avance par le lanceur de sorts survient, le gardien animé lance le sort stocké avec tous les paramètres établis par le lanceur de sort originel, sans avoir besoin de composantes. Lorsque le sort est lancé ou lorsqu'un nouveau sort est emmagasiné, tout sort précédemment stocké est perdu.

Actions

Attaques multiples. Le gardien animé effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Réactions

Bouclier. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le porteur de l'amulette, le gardien animé confère au porteur de l'amulette un bonus de +2 à la CA s'ils se trouvent à 1,50 mètre l'un de l'autre.



Amulette du maître. Tous les gardiens animés ont une amulette magique qui leur est liée. Un gardien animé ne peut avoir qu'une seule amulette associée, et si cette amulette est détruite, le gardien animé est incapable d'agir jusqu'à ce qu'une amulette de remplacement soit créée. Une amulette de gardien animé est sujette aux attaques directes si elle n'est ni portée ni transportée. Elle possède une CA de 10, 10 points de vie, et une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Fabriquer une amulette nécessite 1 semaine de travail et coute 1 000 PO de composantes.

L'unique but du gardien animé est de protéger le porteur de l'amulette. Le porteur de l'amulette peut ordonner au gardien d'attaquer ses ennemis ou de le protéger contre les attaques. Si une attaque menace de nuire au porteur, le gardien animé peut encaisser le coup par magie, même à distance.

Un lanceur de sorts peut stocker un unique sort dans le gardien animé, qui peut ensuite lancer ce sort sur commande ou lorsque certaines conditions sont remplies.

Physiologie artificielle. Le gardien animé n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Gargouille

Physiologie d'élémentaire. Une gargouille n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Gargouille

Élémentaire de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Terreux
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apparence trompeuse. Tant que la gargouille reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.



Gargouille géante à quatre bras

Élémentaire de taille G, chaotique mauvais [ToA]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 147 (14d10 + 70)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	11 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Sag +4
Compétences Perception +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Terreux
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Apparence trompeuse. Tant que la gargouille reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue cinq attaques : une de morsure et quatre de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.



Géants



Géant des collines

Géant de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 105 (10d12 + 40)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Géant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de massue.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +8 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Actions supplémentaires [SKT]

Certains géants des collines adultes aiment se projetter sur des adversaires plus petits pour les écraser sous leur poids. Cette aptitude est représentée par l'action optionnelle suivante :

Écrasement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts :* 26 (6d6 + 5) dégâts contondants, le géant tombe à terre dans l'espace de la cible, et la cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce q'elle ne soit plus agrippée, la cible est à terre. La prise prend fin si le géant se relève.

Géant des collines, magicien

Géant de taille TG, chaotique mauvais [ALS5]

Classe d'armure 16 (demi-plate)
Points de vie 105 (10d12 + 40)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	19 (+4)	9 (-1)	6 (-2)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Géant
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts. Le géant des collines est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, poigne électrique, coup au but*
Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, mains brûlantes, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, immobilisation de personne*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de maillet ou effectue une attaque de maillet et lance un sort mineur.

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +8 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.



Gosier de Grolantor

Géant (géant des collines) de taille TG, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 105 (10d12 + 40)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Compétences Perception +1
Immunités aux conditions effrayé
Sens Perception passive 11
Langues Géant
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Gosier de la Folie. Le géant est immunisé aux sorts de *confusion* et à toute autre magie similaire.

Lors de chacun de ses tours, le géant utilise tout son mouvement pour se déplacer en direction de la créature la plus proche ou de toute autre chose qu'il pourrait percevoir comme étant de la nourriture. Lancez un d10 au début de chacun des tours du géant pour déterminer l'action qu'il va effectuer au cours de ce tour :

1-3. Le géant effectue trois attaques de poing contre une cible aléatoire à portée. Si aucune créature n'est à portée, le géant entre en rage et gagne l'avantage sur tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour.

4-5. Le géant effectue une attaque de poing contre chaque créature à portée. Si aucune créature n'est à portée, le géant effectue une attaque de poing contre lui même.

6-7. Le géant effectue une attaque de morsure contre une créature aléatoire à portée. Si aucune créature n'est à portée, ses yeux se révulsent et le géant est étourdi jusqu'au début de son prochain tour.

8-10. Le géant effectue trois attaques contre une cible aléatoire à portée : une attaque de morsure et deux attaques de poing. Si aucune créature n'est à portée, le géant entre en rage et gagne l'avantage sur tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 15 (3d6 + 5) dégâts perforants, et le géant récupère par magie un montant de points de vie égal aux dégâts infligés.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.



Géant des nuages

Géant de taille TG, neutre bon (50%) ou neutre mauvais (50%) [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +7
Compétences Perspicacité +7, Perception +7
Sens Perception passive 17
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Odorat aiguisé. Le géant a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du géant est le Charisme. Le géant peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

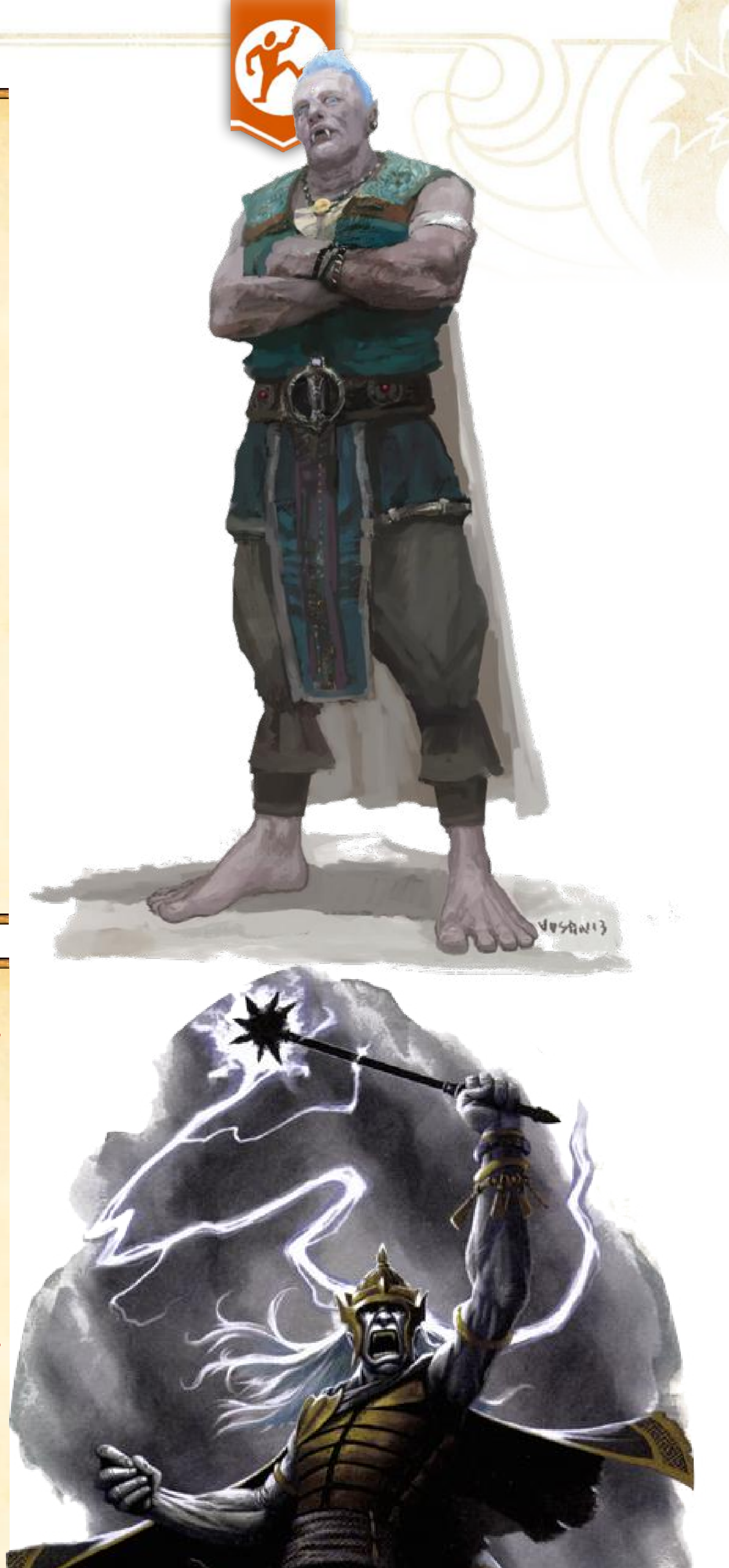
À volonté : *détection de la magie, nappe de brouillard, lumière*
3/jour chacun : *feuille morte, vol, foulée brumeuse, télékinésie*
1/jour chacun : *contrôle du climat, forme gazeuse*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de morgenstern.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d8 + 8) dégâts perforants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +12 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.



Blagothkus

Géant (géant des nuages) de taille TG, neutre mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +6, Cha +6
Compétences Arcanes +7, Perspicacité +6, Intimidation +6, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues Commun, Draconique, Géant
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Odorat aiguisé. Blagothkus a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Sorts innés. Blagothkus peut lancer de manière innée les sorts suivants (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15), sans avoir besoin des composantes matérielles :

3/jour chacun : *nappe de brouillard, lévitation*

Sorts. Blagothkus est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Blagothkus a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, lumière, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, projectile magique, identification, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, foulée brumeuse, fracassement*
Niveau 3 (2 emplacements) : *vol, éclair*

Actions

Attaques multiples. Blagothkus effectue deux attaques de morgenstern.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d8 + 8) dégâts perforants.



Géant des nuages tout-sourire

Géant (géant des nuages) de taille TG, chaotique neutre [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 262 (21d12 + 126)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Int +6, Cha +7
Compétences Tromperie +11, Perspicacité +7, Perception +7, Escamotage +9
Sens Perception passive 17
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Odorat aiguisé. Le géant a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du géant est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Le géant peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, nappe de brouillard, lumière*
3/jour chacun : *feuille morte, vol, foulée brumeuse, télékinésie*
1/jour chacun : *contrôle du climat, forme gazeuse*

Sorts. Le géant est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Le géant a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure, prestidigitation, moquerie cruelle*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, déguisement, image silencieuse, fou rire de Tasha*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, suggestion*
Niveau 3 (2 emplacements) : *image accomplie, don des langues*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de morgenstern.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d8 + 8) dégâts perforants. L'attaque inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires si le géant a l'avantage à son jet d'attaque.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +12 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 30 (4d10 + 8) dégâts contondants. L'attaque inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires si le géant a l'avantage à son jet d'attaque.

Métamorphose. Le géant se transforme par magie en une bête ou en un humanoïde qu'il a déjà vu, ou retrouve sa véritable forme. L'équipement que le géant porte et transporte est absorbé par sa nouvelle forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, sont les mêmes quelle que soit sa forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.



Actions supplémentaires [SKT]

Certains géants des nuages adultes ont la capacité magique de créer des barrières de vent, d'autres aiment projeter leurs ennemis dans les airs. Ces aptitudes sont représentées par les actions optionnelles suivantes :

Catapultage. Le géant tente de projeter dans les airs une créature de taille M ou P qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine d'être propulsée horizontalement sur 18 mètres maximum dans une direction au choix du géant puis de tomber à terre, subissant 1d8 dégâts contondants tous les 3 mètres de distance parcourue dans les airs.

Aura de vent. Une aura magique de vent enveloppe le géant. L'aura est une sphère de 3 mètres de rayon qui reste en place tant que le géant maintient sa concentration dessus (comme s'il se concentrait sur un sort). Tant que l'aura est effective, le géant gagne un bonus de +2 à sa Classe d'Armure contre les attaques d'arme à distance, et toutes les flammes non protégées se trouvant dans l'aura s'éteignent à moins qu'elles ne soient d'origine magique.





Géant des pierres

Géant de taille TG, neutre [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Géant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Camouflage dans les rochers. Le géant a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de massue.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être jetée à terre.

Réactions

Réception de rocher. Si un rocher ou un objet similaire est envoyé au géant, le géant peut, s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, attraper le projectile et ainsi ne pas en subir les dégâts contondants.

Actions supplémentaires [SKT]

Certains géants des pierres adultes aiment projeter leurs ennemis dans les airs, ou encore faire rouler des rochers tels des boules de bowling. Ces aptitudes sont représentées par les actions optionnelles suivantes :

Catapultage. Le géant tente de projeter dans les airs une créature de taille M ou P qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être propulsée horizontalement sur 18 mètres maximum dans une direction au choix du géant puis de tomber à terre, subissant 1d6 dégâts contondants tous les 3 mètres de distance parcourue dans les airs.

Pierre qui roule … . Le géant envoie un rocher rouler sur le sol sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature présente sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et, en cas d'échec au jet, subit 22 (3d10 + 6) dégâts contondants puis tombe à terre.





Géant des pierres, shaman

Géant de taille TG, loyal mauvais [ALS1]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, télépathie à 36 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Céleste, Commun, Draconique, Infernal, Géant
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du géant des pierres est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

A volonté : *détection des pensées*
1/jour : *fusion dans la pierre, façonnage de la pierre*

Equipement spécial. le géant porte une cape de résistance aux sorts, ce qui lui confère un avantage sur ses jets de sauvegarde contre les sorts.

Camouflage dans les rochers. le géant des pierres a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de massue.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être jetée à terre.

Aura de feu. Le géant des pierres active une aura de feu qui l'enveloppe et brûle les créatures qui sont proches de lui. Au début de chacun des tours du géant, chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui subit 7 (2d6) dégâts de feu, et les objets inflammables présents dans la zone et qui ne sont ni portés ni transportés prennent feu. Une créature qui touche le géant ou le frappe avec une attaque de corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 7 (2d6) dégâts de feu. Le géant peut mettre fin à cet effet à n'importe quel moment, l'effet prend sinon fin si le géant est inconscient ou mort.

Réactions

Réception de rocher. Si un rocher ou un objet similaire est envoyé au géant, le géant peut, s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, attraper le projectile et ainsi ne pas en subir les dégâts contondants.

Géant des pierres marcherêve

Géant (géant de pierre) de taille TG, chaotique neutre [VGM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 161 (14d12 + 70)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +3
Compétences Athlétisme +14, Perception +3
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Charme de Marcherêve. Un ennemi qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du géant doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, à condition que le géant ne soit pas incapable d'agir. En cas d'échec au jet, la créature est charmée par le géant. Une créature charmée de la sorte peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Une fois qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, la créature est immunisée au Charme de Marcherêve de ce géant pour les 24 prochaines heures.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de massue.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Toucher pétrifiant. Le géant touche une créature de taille M ou inférieure se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui et qui est sous l'effet de son Charme de Marcherêve. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec au jet, la cible est pétrifiée, et le géant peut coller le corps de la cible à son propre corps de pierre. Un sort de restauration supérieure ou d'autres effets magiques similaires qui peuvent annuler la pétrification n'ont aucun effet sur une créature pétrifiée collée au géant à moins que le géant ne meurt, auquel cas la magie fonctionne normalement, libérant la créature pétrifiée et mettant un terme à la condition pétrifié qui l'affecte.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être jetée à terre.

Géant des tempêtes
Géant de taille TG, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 230 (20d12 + 100)
Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +9, Cha +9
Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +9
Résistances aux dégâts froid
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre
Sens Perception passive 19
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Amphibien. Le géant peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du géant est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le géant peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, feuille morte, lévitation, lumière*
3/jour chacun : *contrôle du climat, respiration aquatique*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 30 (6d6 + 9) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +14 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 35 (4d12 + 9) dégâts contondants.

Lancer de foudre (Recharge 5-6). Le géant projette un éclair magique en un point qu'il peut voir dans un rayon de 150 mètres autour de lui. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 54 (12d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions supplémentaires [SKT]

Certains géants des tempêtes peuvent enchaîner la puissance du tonnerre à eux et la libérer dans une détonation assourdissante. Cette aptitude est représentée par l'action optionnelle suivante :

Tonnerre écrasant (Recharge 6). Le géant des tempêtes frappe le sol, provoquant un coup de tonnerre. Toutes les autres créatues se trouvant dans un rayon de 4,50 mètres autour du géant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de subir 33 (6d10) dégâts de tonnerre et d'être assourdie jusqu'au début du prochain tour du géant. En cas de réussite au jet, une créature ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est pas assourdie. La détonation peut être entendue dans un rayon de 360 mètres.







Le repaire d'un Quintessent

Actions de repaire

Un géant des tempêtes quintessent peut utiliser ses actions de repaire sous forme de géant et pendant qu'il est transformé en tempête. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le quintessent utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le géant ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux rounds successifs :

- Le géant produit un coup de tonnerre centré sur un point situé n'importe où à l'intérieur de son repaire. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine d'être assourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
- Le géant crée une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon (ou d'eau boueuse si la sphère est sous l'eau) centrée sur un point situé n'importe où dans son repaire. La sphère contourne les angles de mur, et sa zone est fortement obscurcie. Le brouillard reste en place jusqu'à ce que le géant le disperse (aucune action n'est requise) et ne peut pas être dispersé par le vent.
- Le géant crée un puissant courant d'air (ou courant d'eau s'il se trouve sous l'eau) sur une ligne de 18 mètres de long et 3 mètres de diamètre prenant son origine en n'importe quel point de son repaire. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être repoussée de 4,50 mètres dans le sens du vent. Cette tornade disperse les gaz et les vapeurs, et éteint les bougies, les torches, et toute flamme non protégée similaire se trouvant dans la zone. Les flammes portégées, comme celles des lanternes, ont 50 % de risque de s'éteindre.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire d'un géant des tempêtes quintessent est pervertie par la présence du géant, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Des vents violents soufflent dans un rayon de 1,6 kilomètres autour du repaire, rendant impossible tout démarrage de feu à moins que la zone d'allumage du feu soit protégée des vents.
- De la pluie, de la neige, de la poussière, ou du sable (en fonction de ce qui est approprié à la région) tombe constamment dans un rayon de 1,6 kilomètres autour du repaire. La pluie remplit les rivières et les torrents voire les fait sortir de leur lit ; la neige, le sable, et la poussière forment d'épais monticules ou des dunes.
- Dans un rayon de 8 kilomètres autour du repaire, les éclairs illuminent le ciel et le tonnerre gronde continuellement.

Si le géant meurt, les effets régionaux de foudre, tonnerre, et vents violents se dissipent immédiatement. La pluie, la neige, et les retombées de poussière et de sable s'estompent progressivement en 1d8 jours.

Géant des tempêtes quintessent

Géant (géant des tempêtes) de taille TG, chaotique bon [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 230 (20d12 + 100)
Vitesse 15 m, vol 15 m (stationnaire), nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +10, Cha +9
Compétences Arcanes +8, Histoire +8, Perception +10
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre
Sens Vision véritable à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Amphibien. Le géant peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée d'éclairs ou utilise deux fois sa Javeline des vents.

Épée d'éclairs. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 40 (9d6 + 9) dégâts de foudre.

Javeline des vents. Le géant condense les vents et leur donne la forme d'une javeline qu'il projette sur une créature qu'il peut voir située à 180 mètres de lui maximum. La javeline est considérée comme une arme magique et inflige 19 (3d6 + 9) dégâts perforants à la cible, la touchant automatiquement. La javeline disparaît après avoir frappé.

Actions légendaires

Le géant peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le géant récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Tornade. Le géant cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui maximum, et crée une tornade magique qui enveloppe cette créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être poussée jusqu'à 6 mètres dans une direction horizontale choisie par le géant.

Eclair (coûte 2 actions). Le géant projette un éclair sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 22 (4d10) dégâts de tonnerre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Uni avec la Tempête (coûte 3 actions). Le géant disparaît, se disperse dans la tempête qui règne dans son repaire. Le géant peut mettre fin à cet effet au début de n'importe lequel de ses tours, redevenant un géant une fois de plus et apparaissant à n'importe quel endroit de son choix à l'intérieur de son repaire. Tant qu'il fait partie de la tempête, le géant ne peut effectuer aucune action autre que des actions de repaire, et ne peut être ciblé par des attaques, des sorts, ou tout autre effet. Le géant ne peut pas utiliser cette capacité en dehors de son repaire, il ne peut pas non plus l'utiliser si une autre créature utilise un sort de *contrôle du climat* ou une magie similaire pour calmer la tempête.



Géant de la mort (des tempêtes)

Mort-vivant de taille TG, chaotique mauvais [ALS6]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 247 (19d12 + 95)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	11 (+0)	23 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +9, Cha +10
Résistances aux dégâts nécrotique, poison
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues Commun, Abyssal, Géant
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Résistance à la magie. Le géant de la mort a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre des sorts et effets magiques.

Général mort-vivant. À moins que le géant de la mort soit incapable d'agir, lui et les morts-vivants de son choix et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui ont l'avantage à leurs jets de sauvegarde contre les capacités de renvoi des morts-vviants.

Sorts. Le géant de la mort est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec une attaque de sort). Il a préparé les sorts de paladin suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, duel forcé, châtiment ardent*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, arme magique*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, arme élémentaire*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, châtiment assommant*
Niveau 5 (2 emplacements) : *vague destructrice* (nécrotique)

Actions

Attaques multiples. Le géant de la mort effectue trois attaques d'épée longue.

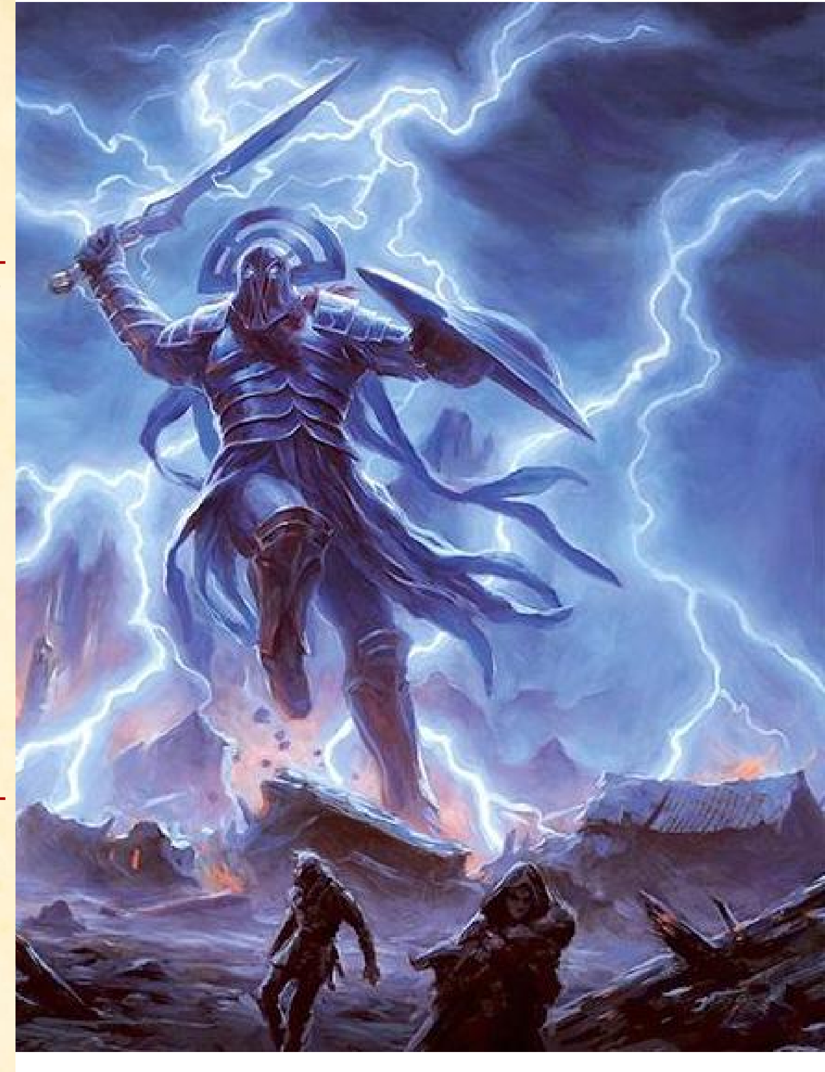
Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 8) dégâts tranchants, ou 23 (3d10 + 8) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 18 (4d8) dégâts nécrotiques.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +13 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Orbe des flammes de l'enfer (1/jour). Le géant de la mort projette une boule de feu magique qui exploseen un point qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Chaque créature se trouvant dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. La zone d'effet de cette sphère contourne les angles de mur. Une créature subit 35 (10d6) dégâts de feu et 35 (10d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Réactions

Parade. Le géant de la mort ajoute 6 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, le géant de la mort doit voir l'attaquant et manier une arme de corps à corps.





Géant du feu

Géant de taille TG, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 162 (13d12 + 78)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5
Compétences Athlétisme +11, Perception +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 16
Langues Géant
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 28 (6d6 + 7) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Variante : Javeline explosive [ALS3]

Plutôt que de lancer des rochers, un géant du feu peut lancer des javelines explosives (sans que cela ne modifie son facteur de puissance).

Javeline explosive. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 11 (1d8 + 7) dégâts perforants + 22 (4d10) dégâts de feu.

Trait supplémentaire [SKT]

Certains géants du feu adultes sont entrainés à agir telles de véritables armes de siège vivantes et à briser les lignes ennemies. Ces aptitudes sont représentées par les traits optionnels suivants :

Monstre de siège. Le géant inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Renversement. Lorsque le géant pénètre dans l'espace occupé par un ennemi pour la première fois du tour, l'ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 19 sous peine d'être jeté à terre.

Géant du feu des profondeurs

Géant de taille TG, neutre [ALS3]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun des profondeurs, Géant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée longue.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts tranchants, ou 22 (3d10 + 6) dégâts tranchants si tenue avec les deux mains.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être jetée à terre.

Variante : Géant du feu demi-fiélon [ALS3]

Certains géants du feu possèdent du sang de fiélon. En plus de les rendre plus terrifiants, leur héritage les **immunise aux dégâts de poison** et à la **condition empoisonné.** De plus, ils gagnent la capacité de lancer de manière innée le sort **ténèbres** 1/jour. Ils obtiennent en plus la **vision aveugle à 18 mètres**. Enfin, les demi-fiélons savent parler l'**Abyssal** et possèdent quelques caractéristiques cosmétiques, par exemple :

- Des ailes en cuir (trop petites pour voler)
- Des cornes
- Des yeux supplémentaires
- Des doigts supplémentaires
- Une longue queue



Géant du feu, cuirassé de bataillon

Géant (géant du feu) de taille TG, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 21 (harnois, boucliers)
Points de vie 187 (15d12 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +11, Cha +5
Compétences Athlétisme +13, Perception +5
Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 15
Langues Géant
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Boucliers jumeaux. Le géant manie deux boucliers, chacun étant pris en compte dans la CA du géant. Le géant doit déposer ranger ou déposer l'un de ses boucliers pour pouvoir lancer des rochers.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de bouclier de feu.

Bouclier de feu. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 22 (4d6 + 8) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts de feu + 7 (2d6) dégâts perforants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +13 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Charge au bouclier. Le géant se déplace jusqu'à 9 mètres maximum en ligne droite, il peut traverser l'espace de n'importe quelle créature de taille inférieure à TG. La première fois au cours de son mouvement qu'il pénètre dans l'espace qu'occupe une autre créature, il effectue une attaque de bouclier de feu contre cette créature. Si l'attaque touche, la cible doit en plus réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine d'être repoussée par le géant sur tout le reste de son mouvement. Si une créature échoue son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également jetée à terre et subit 18 (3d6 + 8) dégâts contondants, ou 29 (6d6 + 8) dégâts contondants si elle était déjà à terre.

Géant du feu, clerc

Géant de taille TG, loyal mauvais [ALS3]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 224 (18d12 + 108)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5
Compétences Athlétisme +11, Perception +7
Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 17
Langues Géant
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Sorts. Le clerc est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, éclair guidé, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, arme spirituelle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *protection contre les énergies, esprits gardiens*

Actions

Attaques multiples. Dengor effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 28 (6d6 + 7) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.



Géant du feu, mage de bataille

Géant de taille TG, loyal mauvais [ALS3]

Classe d'armure 11 (armure de cuir clouté, 12 avec *armure de mage*)
Points de vie 217 (21d12 + 126)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +7
Compétences Athlétisme +11, Perception +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 16
Langues Géant
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, trait de feu, lumière, décharge électrique, coup au but*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, lenteur*
Niveau 4 (2 emplacements) : *fléau élémentaire, peau de pierre*
Niveau 5 (1 emplacement) : *nuage mortel*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 28 (6d6 + 7) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Géant du feu, sorcier

Géant de taille TG, loyal mauvais [ALS3]

Classe d'armure 11 (armure de cuir clouté, 12 avec *armure de mage*)
Points de vie 162 (13d12 + 78)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +7
Compétences Athlétisme +11, Perception +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 16
Langues Géant
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Armure d'ombres. Le sorcier peut lancer à volonté armure de mage sur lui-même, sans dépenser d'emplacement de sort.

Sorts. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il possède 2 emplacements de sort pour lancer les sorts suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte, manipulation à distance, coup au but*
Niveau 1 : *repli expéditif, protection contre le Mal et le Bien, maléfice*
Niveau 2 : *patte d'araignée, fracassement*
Niveau 3 : *faim inextinguible de Hadar*

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de chaîne.

Chaîne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants. La cible est agrippée (évasion DD17) si le géant n'agrippe pas déjà une créature. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Animation des chaînes (Recharge après un repos court ou long). Le géant peut faire pousser par magie des barbelés tranchants sur 1 à 4 chaines qu'il voit et situées à 18 mètres de lui maximum, les animant et les contrôlant, à condition qu'elles ne soient ni portées ni transportées.

Chaque chaîne animée est un objet ayant une CA de 20, 20 points de vie, une résistance aux dégâts perforants et l'immunité aux dégâts psychiques et de tonnerre. Lorsque le géant utilise son Attaques multiples pendant son tour, il peut utiliser chacune des chaînes animées pour effectuer une attaque de chaîne supplémentaire. Une chaîne animée peut agripper une créature de son choix, mais ne peut plus attaquer tant qu'elle en agrippe une. Une chaîne animée redevient inanimée si ses points de vie tombent à zéro ou si le géant est incapable d'agir ou meurt.



Géant du froid

Géant de taille TG, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (mélange d'armures)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +3, Cha +4
Compétences Athlétisme +9, Perception +3
Immunités aux dégâts froid
Sens Perception passive 13
Langues Géant
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de grande hache.

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 25 (3d12 + 6) dégâts tranchants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Actions supplémentaires [SKT]

Certains géants du froid adultes sont des chasseurs aguerris qui fabriquent et lancent des filets lestés avec des morceaux de métal et d'os. Cette aptitude est représentée par l'action optionnelle suivante :

Filet lesté. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 6/18 m, une créature de taille P, M ou G. *Dégâts :* la cible est entravée jusqu'à ce qu'elle s'échappe du filet. N'importe quelle créature peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force DD 17 pour se libérer elle-même ou pour libérer une autre créature prise dans le filet, mettant un terme à cet effet en cas de réussite. Infliger 15 points de dégâts tranchants au filet (CA 12) le détruit et libère la cible entravée.

Géant du froid, l'éternel

Géant (géant du froid) de taille TG, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (mélange d'armures)
Points de vie 189 (14d12 + 98)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +11, Con +11, Sag +4
Compétences Athlétisme +11, Perception +4
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Géant
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Têtes supplémentaires. Le géant a 25 % de chance d'avoir plus d'une tête. S'il en possède plus d'une, il bénéficie d'un avantage aux jets de Sagesse (Perception) et aux jets de sauvegarde contre les conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi, ou inconscient.

Régénération. Le géant récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours. Si le géant subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le géant ne meurt que s'il débute son tour avec 0 points de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Rage de Vaprak (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le géant peut entrer en rage au début de son tour. La rage perdure 1 minute ou jusqu'à ce que le géant soit incapable d'agir. Tant qu'il est enragé, le géant gagne les améliorations suivantes :

- Le géant a l'avantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force.
- Lorsqu'il effectue une attaque d'arme de corps à corps, le géant gagne un bonus de +4 au jet de dégâts.
- Le géant a une résistance aux dégâts contondants, perforants, et tranchants.

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques de grande hache.

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 26 (3d12 + 7) dégâts tranchants, ou 30 (3d12 + 11) dégâts tranchants lorsqu'il est rage.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Génies



Dao

Elémentaire de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 187 (15d10 + 105)
Vitesse 9 m, creusement 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +5, Cha +6
Immunités aux conditions pétrifié
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Terreux
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Déplacement dans la terre. Le dao peut se déplacer à travers la terre et la pierre non magiques et non travaillées. Au cours de ce mouvement, le dao ne dérange pas les matériaux qu'il traverse.

Disparition élémentaire. Si le dao meurt, son corps se désintègre en une poudre cristalline, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait et transportait.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du dao est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Le dao peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, détection de la magie, façonnage de la pierre*
3/jour chacun : *don des langues, passe-muraille, terraformage*
1/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan, invocation d'élémentaires (élémentaire de terre uniquement), forme gazeuse, invisibilité, mur de pierre*

Pied-sûr. Le dao a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient le jeter à terre.

Actions

Attaques multiples. Le dao effectue deux attaques de poing ou deux de maillet.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 20 (4d6 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille TG ou inférieure, elle doit réussir un jet de Force DD 18 sous peine d'être jetée à terre.

Variante : Pouvoirs de génies

Les génies ont toute une panoplie de pouvoirs magiques, dont des sorts. Un certain nombre d'entre eux ont même des pouvoirs plus puissants qui leurs permettent de modifier leur apparence voire la réalité elle-même.

Déguisement. Certains génies peuvent se voiler d'une illusion pour ressembler à des créatures de morphologie similaire. De tels génies peuvent lancer de manière innée le sort déguisement à volonté, souvent avec une durée supérieure à la normale pour ce sort. Des génies plus puissants peuvent lancer le sort polymorphe véritable de une à trois fois par jour, parfois avec une durée supérieure à la normale. De tels génies ne peuvent modifier que leur propre forme, mais une fraction d'entre eux sont cependant capables d'utiliser ce sort pour cibler d'autres créatures et des objets.

Souhait. Le pouvoir qu'ont les génies d'accorder des souhaits est légendaire parmi les mortels. Seuls les génies les plus puissants, comme de la noblesse, peuvent le faire. Un génie particulier possédant ce pouvoir peut accorder de un à trois souhaits à une créature autre qu'un génie. Une fois qu'un génie a accordé son nombre de souhaits maximum, il ne peut accorder de nouveaux souhaits pendant une certaine durée (généralement 1 an), de plus certaines lois cosmiques contraignent le génie à ne pas dépenser sa limite de souhaits pour une créature spécifique plus d'une fois dans l'existence de cette créature.

Pour qu'il lui accorde un souhait, la créature doit se trouver à 18 mètres maximum du génie et lui formuler l'effet qu'elle désire. Le génie peut ensuite lancer le sort souhait au nom de la créature pour qu'elle en subisse les effets. En fonction de la nature du génie, il pourrait tenter de pervertir l'intention du souhait en exploitant la formulation utilisée pour le souhait. Généralement, les génies déforment la formulation du souhait dans leur propre intérêt.



Djinn

Elémentaire de taille G, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 161 (14d10 + 84)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues Aérien
Facteur de puissance **11 (7 200 XP)**

Disparition élémentaire. Si le djinn meurt, son corps se désintègre en une brise chaude, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait et transportait.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du djinn est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Le djinn peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, détection de la magie, onde de choc*
3/jour chacun : *don des langues, vent divin, création de nourriture et d'eau* (peut créer du vin à la de l'eau)
1/jour chacun : *création, changement de plan, image accomplie, invocation d'élémentaires* (élémentaire d'air uniquement), *forme gazeuse, invisibilité*

Actions

Attaques multiples. Le djinni effectue trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix du djinn).

Création de tornade. Le djinn crée magiquement un cylindre de vent tourbillonnant de 1,50 mètre de rayon et de 9 mètres de haut, qui se forme un point situé dans un rayon de 36 mètres autour du djinn et qu'il peut voir. La tornade perdure tant que le djinn maintient sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort). Toute créature, à l'exception du djinn, qui pénètre dans la tornade doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être entravée par les vents. Le djinn peut déplacer la tornade jusqu'à 18 mètres en utilisant une action, les créatures entravées par la tornade se déplaçant avec elle. La tornade prend fin si le djinn la perd de vue.

Une créature peut utiliser son action pour libérer une créature entravée par la tornade (elle peut se libérer elle-même), en réussissant un jet de Force DD 18. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée et se déplace à l'endroit le plus proche situé à l'extérieur de la tornade.



Éfrit

Elémentaire de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +7
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Igné
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Disparition élémentaire. Si l'éfrit meurt, son corps se désintègre en un flash de feu et une bouffée de fumée, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait et transportait.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'éfrit est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). L'éfrit peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie*
3/jour chacun : *don des langues, agrandissement/réduction*
1/jour chacun : *changement de plan, invocation d'élémentaires* (élémentaire de feu uniquement), *forme gazeuse, invisibilité, mur de feu, image accomplie*

Actions

Attaques multiples. L'éfrit effectue deux attaques de cimeterre ou utilise deux fois Jet de flammes.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Jet de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 17 (5d6) dégâts de feu.

Maride

Elémentaire de taille G, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 229 (17d10 + 136)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +7, Cha +8
Résistances aux dégâts acide, froid, foudre
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues Aquatique
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Amphibien. Le maride peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Disparition élémentaire. Si le maride meurt, son corps se désintègre en explosion d'eau et d'écume, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait et transportait.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du maride est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Le maride peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, détection de la magie, purification de nourriture et d'eau, création ou destruction d'eau, nappe de brouillard*
3/jour chacun : *don des langues, respiration aquatique, marche sur l'onde*
1/jour chacun : *contrôle de l'eau, changement de plan, invocation d'élémentaires* (élémentaire d'eau uniquement), *forme gazeuse, invisibilité*

Actions

Attaques multiples. Le maride effectue deux attaques de trident.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts perforants, ou 15 (2d8 + 6) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Jet d'eau. Le maride projette par magie de l'eau sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec, une cible subit 21 (6d6) dégâts contondants et, si elle est de taille TG ou inférieure, est repoussée de 6 mètres puis jetée à terre. En cas de réussite au jet de sauvegarde, une cible ne subit que la moitié des dégâts contondants, et n'est ni repoussée ni jetée à terre.

Géonide



Géonide

Élémentaire de taille P, neutre [TP]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d6 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +4, Discrétion +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 9 m, Perception passive 14
Langues Terreux
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Comme un rocher. Lorsqu'il est complètement replié dans sa carapace, le géonide ne voit rien, et il ne peut être distingué d'un rocher normal.

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Parole de Pierre. Le géonide touche un objet ou une surface de pierre et il est capable de savoir quels types de créatures se sont trouvées dans les trois mètres autour de cette pierre dans les dernières 24 heures. Il est également en mesure de déterminer le nombre de ces créatures mais pas leurs identités.

Également connus sous le noms de rocheux ou d'ermites des roches, les géonide sont des êtres cavernicoles intelligents originaires du Plan Elémentaire de la Terre. Les pattes et les jambe d'un géonide sortent d'une petite ouverture de leur carapace. Un géonide est capable de se rétracter entièrement dans sa carapace et de la fermer. Quand cela se produit, la créature ressemble à un petit bloc rocheux. Dans cette situation, un géonide est incapable de voir et doit se fier à sa perception des vibrations pour détecter les créatures alentours.

Tanières Obscures. Les géonide vivent dans les grottes et les tunnels naturels. Il se nourrissent principalement de lézards, rats, limaces et autres vermines mais aussi de lichen des cavernes et de mousse. Ils aiment collectionner les pièces et les pierres précieuses, et se confrontent rarement aux créatures plus grandes qu'eux, excepté pour les voler, ou les effrayer.

Parole de Pierre. Les géonide savent se lier à la pierre de telle façon qu'il leur est possible de discerner quelles autres créatures étaient dans une zone récemment. Ils utilisent cette capacité pour traquer leurs proies et pour déterminer si des créatures ont franchi leur territoire. L'information recueillie est imprécise et ne détaille ni les identités spécifiques de ces créatures ni le moment exact au cours duquel elles sont passées par là.



Giff



Giff

Humanoïde de taille M, loyal neutre [MToF]

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sens Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Charger la tête en avant. Le giff peut tenter de mettre à terre une créature ; si le giff se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite et termine son mouvement à 1,50 mètre ou moins d'une créature de taille G ou inférieure, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts contondants et d'être jetée à terre.

Connaissances en armes à feu. La maîtrise des armes à feu du giff lui permet d'ignorer la propriété chargement du mousquet et du pistolet.

Actions

Attaques multiples. Le giff effectue deux attaques de pistolet.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisé à deux mains.

Mousquet. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 12/36 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d12 + 2) dégâts perforants.

Pistolet. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/27 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Grenade à fragmentation (1/jour). Le giff jette une grenade à 18 mètres maximum. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour du point d'impact de la grenade doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 17 (5d6) dégâts perforants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Girallon



Girallon

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 13
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, le girallon peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Odorat aiguisé. Le girallon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le girallon effectue cinq attaques : une de morsure et quatre de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.



Gith

Githyanki, guerrier

Humanoïde (gith) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure à plaques)
Points de vie 49 (9d8 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +3, Int +3, Sag +3
Sens Perception passive 11
Langues Gith
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githyanki est l'Intelligence. Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

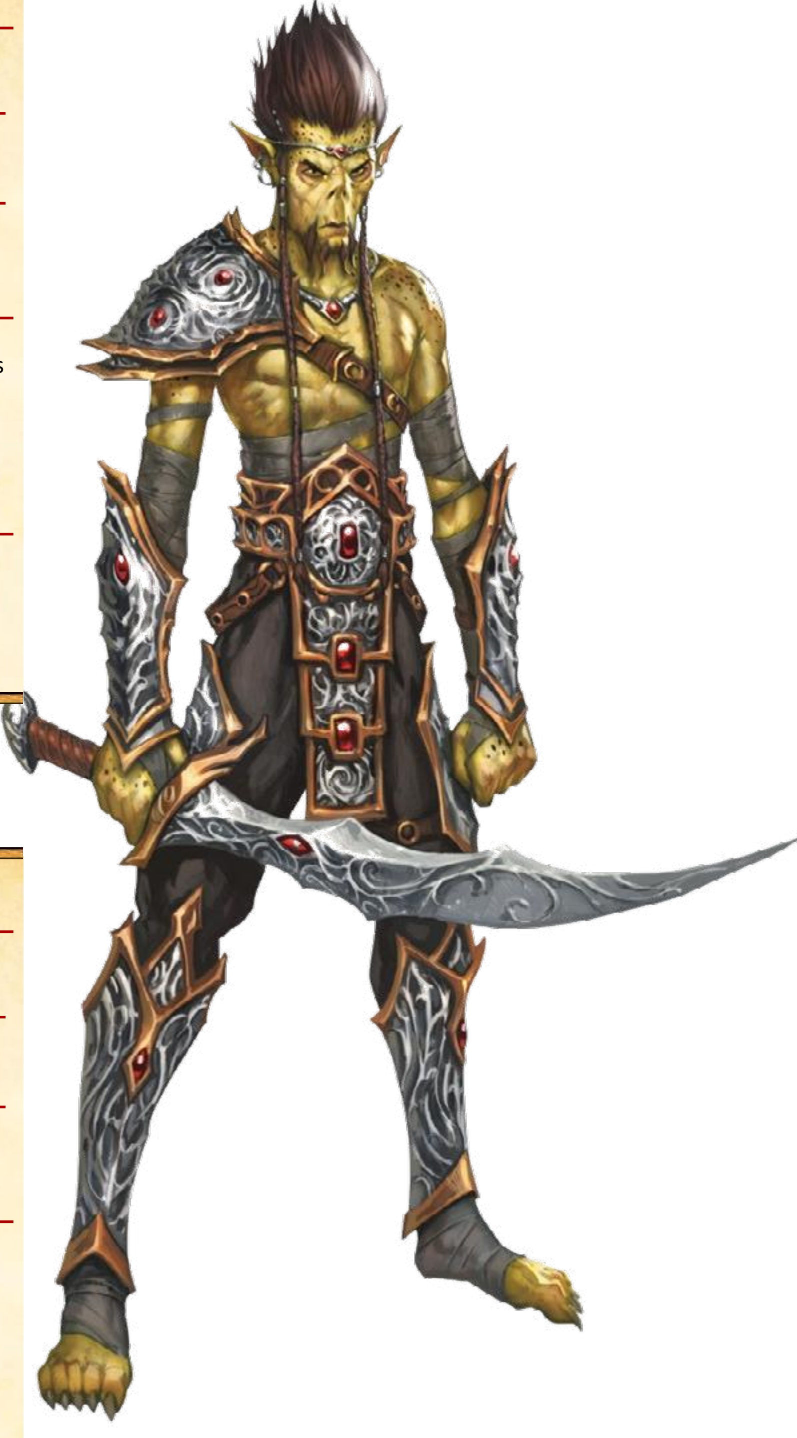
À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, foulée brumeuse, non-détection* (personnel uniquement)

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts psychiques.





Githyanki, chevalier

Humanoïde (gith) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +5, Int +5, Sag +5
Sens Perception passive 12
Langues Gith
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githyanki est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, foulée brumeuse, non-détection* (personnel uniquement), *don des langues*
1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie*

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques d'épée à deux mains en argent.

Épée à deux mains en argent. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts psychiques. C'est une attaque d'arme magique. En cas de coup critique contre une cible avec un corps astral (comme celui conféré par le sort projection astrale), le githyanki peut trancher le cordon argenté qui relie la cible à son corps matériel, au lieu de lui infliger des dégâts.



Githyanki, Gish

Humanoïde (gith) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 123 (19d8 + 38)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +7, Sag +6
Compétences Perspicacité +6, Perception +6, Discrétion +6
Sens Perception passive 16
Langues Gith
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githyanki est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, foulée brumeuse, non-détection* (personnel uniquement)
1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie*

Sorts. Le githyanki est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique de sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Le githyanki a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, lumière, message, coup au but*
Niveau 1 (4 emplacements) : *retraite expéditive, projectile magique, sommeil, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, invisibilité, lévitation*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, rapidité*
Niveau 4 (2 emplacements) : *porte dimensionnelle*

Magie de guerre. Lorsque le githyanki utilise son action pour lancer un sort, il peut effectuer une attaque au corps à corps avec une arme en utilisant son action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques d'épée longue.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 18 (4d8) dégâts psychiques.

Githyanki, Kith'rak

Humanoïde (gith) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 180 (24d8 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Con +7, Int +7, Sag +6
Compétences Intimidation +7, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues Gith
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githyanki est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, foulée brumeuse, non-détection* (personnel uniquement)
1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie*

Ralliement des troupes. En utilisant une action bonus, le githyanki peut mettre fin par magie aux conditions effrayé et charmé qui les affectent lui et chaque créature de son choix qu'il peut voir, dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue trois attaques d'épée à deux mains en argent.

Épée à deux main. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants + 17 (5d6) dégâts psychiques.

Réactions

Parade. Le githyanki augmente sa CA de 4 contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, le githyanki doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Githyanki, commandant suprême

Humanoïde (gith) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 187 (22d8 + 88)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +9, Int +8, Sag +8
Compétences Perspicacité +8, Intimidation +9, Perception +8
Sens Perception passive 18
Langues Gith
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githyanki est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, lévitation* (personnel uniquement)*, foulée brumeuse, non-détection* (personnel uniquement)
1/jour chacun : *changement de plan, télékinésie, main de Bigby, suggestion de groupe*

Actions

Attaques multiples. Le githyanki effectue deux attaques d'épée à deux mains en argent.

Épée à deux mains en argent. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants + 17 (5d6) dégâts psychiques. C'est une attaque d'arme magique. En cas de coup critique contre une cible avec un corps astral (comme celui conféré par le sort *projection astrale*), le githyanki peut trancher le cordon argenté qui relie la cible à son corps matériel, au lieu de lui infliger des dégâts.

Réactions

Parade. Le githyanki augmente sa CA de 5 contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, le githyanki doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Actions légendaires

Le githyanki peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le githyanki récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque (coûte 2 actions). Le githyanki effectue une attaque d'épée à deux mains.

Donner un ordre. Le githyanki cible un allié qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut entendre ou voir le githyanki, la cible peut effectuer une attaque au corps à corps en utilisant sa réaction, elle a l'avantage à ce jet d'attaque.

Téléportation. Le githyanki se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, sur un espace inoccupé qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Il dévient également inconsistant jusqu'au début de son prochain tour. Tant qu'il est inconsistant, il peut traverser les autres créatures et les objets comme s'ils étaient un terrain difficile. S'il termine son tour à l'intérieur d'un objet, il subit 16 (3d10) dégâts de force et est déplacé à l'espace inoccupé le plus proche.





Githzerai, anarque

Humanoïde (gith) de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 20
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 9 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +8, Dex +10, Int +9, Sag +10
Compétences Arcanes +9, Perspicacité +10, Perception +10
Sens Perception passive 20
Langues Gith
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githzerai est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, feuille morte, bouclier, détection de l'invisibilité, télékinésie*
1/jour chacun : *changement de plan, globe d'invulnérabilité, cercle de téléportation, mur de force*

Défense psychique. Tant que le githzerai ne porte pas d'armure et ne tient aucun bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Actions

Attaques multiples. Le githzerai effectue trois attaques à mains nues.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants + 18 (4d8) dégâts psychiques.

Actions légendaires

Le githzerai peut utiliser 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule option d'action légendaire peut être utilisée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le githzerai récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Coup. Le githzerai effectue une attaque à Mains nues.

Téléportation. Le githzerai se téléporte par magie, emmenant avec lui tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Changement de la gravité (coûte 3 actions). Le githzerai lance le sort *inversion de la gravité*. Le sort a son effet normal, si ce n'est que le githzerai peut orienter la gravité dans n'importe quel direction et que les créatures et les objets tombent dans cette direction jusqu'à la fin de la zone d'effet.

Le repaire d'un Anarque

Actions de repaire

Un anarque peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), l'anarque utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; l'anarque ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux rounds successifs :

- L'anarque lance le sort *éclair* (au niveau 5), mais l'anarque peut choisir de changer le type de dégâts du sort en froid, feu, radiant, pshychique, ou tonnerre. Si le sort inflige des dégâts de type autre que feu ou foudre, il n'embrase pas les objets inflammables.
- L'anarque lance le sort *création* (comme un sort de niveau 9) en utilisant la substance informe du Limbo au lieu de matériaux d'ombre. Si le sort est utilisé sur Limbo, l'objet reste tant que la concentration de l'anarque n'est pas brisée, quelle que soit sa composition. Si l'anarque se déplace à 36 mètres de l'objet, ou plus, sa concentration se brise..
- L'anarque peut déplacer par magie un objet qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 45 mètres autour de lui en effectuant un jet de Sagesse avec l'avantage. Le DD dépend de la taille de l'objet : DD 5 pour un objet de taille TP, DD 10 pour P, DD 15 pour M, DD 20 pour G, DD 25 pour TG ou plus..

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire d'un anarque est pervertie par sa présence, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Sur Limbo, l'anarque peut passer 10 minutes à stabiliser une zone de 7,5 kilomètres centré sur lui-même, modelant la substance informe de la zone en ce que l'anarque décide, à condition que ce soit inanimé. Au cours du processus, l'anarque détermine l'aspect et la composition des formes créées .
- L'anarque stabilise tout object créé dans le Limbo et apporté dans le Plan Matériel aussi longtemps que l'anarque reste dans un rayon de 1,5 kilomètres de cet objet (aucune action n'est requise).

Si l'anarque meurt, ces effets prennent fin au bout de 1d6 rounds. Toutes les substances modelées deviennent une boue chaotique d'énergie et de matière, se désagrégeant en substance informe 1d6 rounds plus tard.



Githzerai, Illumination atteinte

Humanoïde (gith) de taille M, loyal neutre [MToF]

Classe d'armure 18
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +6, Dex +8, Int +7, Sag +8
Compétences Arcanes +7, Perspicacité +8, Perception +8
Sens Perception passive 18
Langues Gith
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githzerai est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *flou, saut, feuille morte, bouclier, détection de l'invisibilité, retraite expéditive*
1/jour chacun : *rapidité, téléportation, changement de plan*

Défense psychique. Tant que le githzerai ne porte pas d'armure et ne tient aucun bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Actions

Attaques multiples. Le githzerai effectue trois attaques à mains nues.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques.

Frappe temporelle (Recharge 6). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. ***Dégâts*** : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants + 52 (8d12) dégâts psychiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'avancer d'un round dans le futur. Une cible qui se déplace dans le temps disparaît pour la durée de l'effet. Lorsque l'effet prend fin, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle avait quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche de celui qu'elle occupait.



Githzerai, moine

Humanoïde (gith) de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 14
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +3, Dex +4, Int +3, Sag +4
Compétences Perspicacité +4, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Gith
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githzerai est la Sagesse. Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, feuille morte, bouclier, détection de l'invisibilité*

Défense psychique. Tant que le githzerai ne porte pas d'armure et ne tient aucun bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Actions

Attaques multiples. Le githzerai effectue deux attaques à mains nues.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts psychiques. C'est une attaque d'arme magique.

Githzerai, zerth

Humanoïde (gith) de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 17
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +7, Int +6, Sag +6
Compétences Arcanes +6, Perspicacité +6, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues Gith
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du githzerai est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *main de mage* (la main est invisible)
3/jour chacun : *saut, feuille morte, bouclier, détection de l'invisibilité*
1/jour chacun : *assassin imaginaire, changement de plan*

Défense psychique. Tant que le githzerai ne porte pas d'armure et ne tient aucun bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Actions

Attaques multiples. Le githzerai effectue deux attaques à mains nues.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques. C'est une attaque d'arme magique.



Gnolls



Gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Gnoll
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Gnoll, croc de Yeenoghu

Fiélon (gnoll) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure de peau)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2, Cha +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Abyssal, Gnoll
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.



Créer un PNJ Gnoll

Si vous souhaitez créer un PNJ gnoll, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :
Caractéristiques : +2 For, -2 Int
Capacité : Déchaînement
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres.

Gnoll, seigneur de meute

Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 49 (9d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Gnoll
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue deux attaques, soit de coutille soit d'arc long, et utilise son Incitation au Déchaînement s'il le peut.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Incitation au déchaînement (Recharge 5-6). Une créature que le gnoll peut voir, et située à 9 mètres de lui maximum, peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque de corps à corps, à condition qu'elle puisse entendre le gnoll et qu'elle possède le trait Déchaînement.



Flind
Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 127 (15d8 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +5
Compétences Intimidation +5, Perception +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Gnoll, Abyssal
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Aura de Soif de sang. Si le flind n'est pas incapable d'agir, toute créature possédant le trait Déchaînement peut effectuer une attaque de morsure en utilisant une action bonus à condition de se trouver dans un rayon de 3 mètres autour du flind.

Actions

Attaques multiples. Le flind effectue trois attaques : une avec chacun de ses différents fléaux ou trois attaques d'arc long.

Fléau de la Folie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts contondants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible doit effectuer une attaque de corps à corps contre une cible déterminée aléatoirement et se trouvant à sa portée, et ce lors de son prochain tour. Si aucune cible ne se trouve à sa portée après qu'elle se soit déplacée, elle perd son action pour ce tour.

Fléau de la Souffrance. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts contondants + 22 (4d10) dégâts psychiques.

Fléau de la Paralysie. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être paralysée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Gnoll, rongeur de chair
Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Gnoll
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

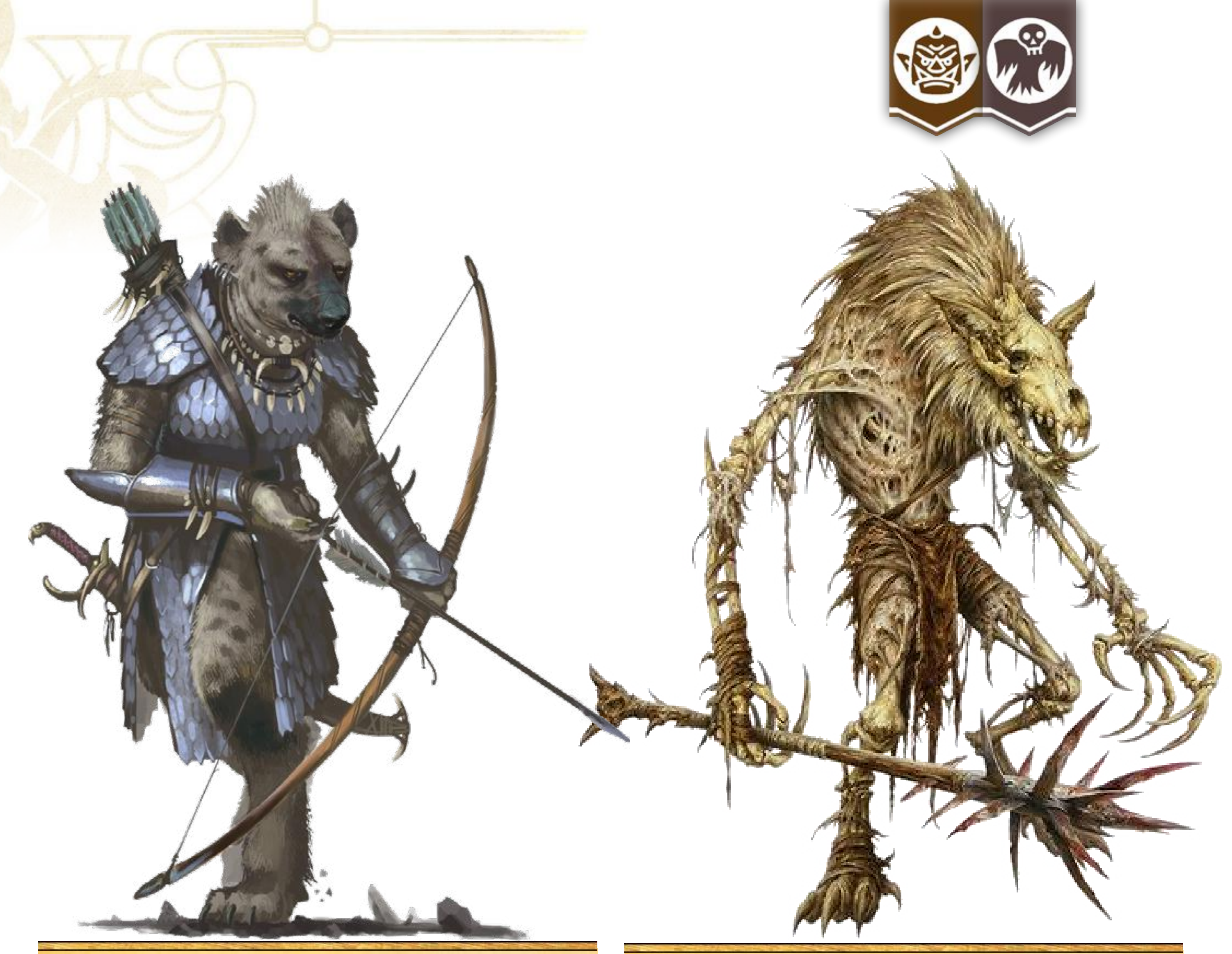
Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue trois attaques : une de morsure et deux d'épée courte.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Assaut instantané. Jusqu'à la fin du tour, la vitesse du gnoll augmente de 18 mètres, de plus le gnoll ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il se déplace.



Gnoll, chasseur

Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Gnoll
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue deux attaques de corps à corps avec sa lance ou deux attaques d'arc long.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, et la vitesse de la cible est réduite de 3 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

Gnoll flétri

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 7
Langues comprend le Gnoll mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le gnoll fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Le gnoll effectue deux attaques de corps à corps : une de morsure et une de gourdin, ou deux de gourdin.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Réactions

Frappe vengeresse. Lorsqu'un gnoll, situé dans un rayon de 9 mètres autour du gnoll flétri, tombe à 0 point de vie, le gnoll flétri effectue une attaque de corps à corps.

Physiologie de mort-vivant. Un gnoll flétri n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Gnome des profondeurs

Gnome des profondeurs (Svirfnebelin)

Humanoïde (gnome) de taille P, neutre bon [MM]

Classe d'armure 15 (chemise de maille)
Points de vie 16 (3d6 + 6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Investigation +3, Perception +2, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Gnome, Terreux, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Camouflage dans les rochers. Le gnome a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Connaissance gnome. Le gnome a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme contre la magie.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du gnome est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le gnome peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *non-détection* (personnel uniquement)
1/jour chacun : *cécité/surdité, flou, déguisement*

Actions

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Dard empoisonné. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Créer un PNJ Gnome des profondeurs

Si vous souhaitez créer un PNJ gnome des profondeurs, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : +1 For, +2 Dex
Capacité : Connaissance gnome, Sorts innés, Camouflage dans les rochers
Taille : P
Vitesse : 6 m
Sens : Vision dans le noir à 36 mètres
Langues : Gnome, Terreux, Commun des profondeurs

Le Roi pouding

Humanoïde (gnome, métamorphe) de taille P, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 13 (16 avec armure de mage)
Points de vie 49 (9d6 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Con +5, Cha +6
Compétences Arcanes +4, Perception +2, Discrétion +6, Survie +2
Résistances aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Gnome, Terreux, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Camouflage dans les rochers. Le Roi pouding a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Connaissance gnome. Le Roi pouding a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme contre la magie.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du Roi pouding est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *non-détection (personnel uniquement)*
1/jour chacun : *cécité/surdité, flou, déguisement*

Démence. Le Roi pouding a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions charmé ou effrayé.

Sorts. Le Roi pouding est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Le Roi pouding connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, main de mage, vaporisation de poison, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *simulacre de vie, armure de mage, rayon de poison, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *couronne du dément, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *forme gazeuse, nuage puant*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, confusion*
Niveau 5 (1 emplacement) : *nuage mortel*

Actions

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Métamorphose. Le Roi pouding se transforme par magie en une vase, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé par sa nouvelle forme. Sous forme de vase, le Roi pouding conserve son alignement, ses points de vie, ses Dés de Vie, et ses valeurs d'Intelligence, de Charisme, et de Sagesse, ainsi que cette action. Ses statistiques et capacités sont sinon remplacées par celles de sa nouvelle forme.

Création de vase verte (Recharge après un repos long). Le Roi pouding crée un amas de vase verte (voir ci-dessous). La vase apparaît sur une portion de mur, de plafond, ou de sol dans un rayon de 9 mètres autour du Roi pouding.



Gobelins

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Fuite agile. Le gobelin peut, à chacun de ses tours, utiliser son action bonus pour effectuer les actions Se Désengager ou Se Cacher.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



Gobelin, chef

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (chemise de maille, bouclier)
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Fuite agile. Le gobelin peut, à chacun de ses tours, utiliser son action bonus pour effectuer les actions Se Désengager ou Se Cacher.

Actions

Attaques multiples. Le gobelin effectue deux attaques de cimeterre. La deuxième attaque a un désavantage.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Réactions

Attaque redirigée. Lorsqu'une créature, que le gobelin peut voir, le cible avec une attaque, le gobelin choisit un autre gobelin se trouvant à 1,50 mètre de lui. Les deux gobelins échangent de place, et le gobelin choisi devient la nouvelle cible de l'attaque.

Créer un PNJ Gobelin

Si vous souhaitez créer un PNJ gobelin, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : -2 For, +2 Dex
Capacité : Fuite agile
Taille : P
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres
Langues : Commun, Gobelin

Nilbogisme

Un nilbog est un esprit invisible qui ne prend possession que des gobelins. Privé de son hôte, l'esprit a une vitesse de vol de 9 mètres et ne peut pas parler ni être attaqué. La seule action qu'il peut entreprendre est de tenter de posséder un gobelin se trouvant à dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui.

Un gobelin ciblé par l'esprit doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 sous peine d'être d'être possédé, l'alignement du gobelin devient chaotique mauvais, sa valeur de Charisme passe à 15 (à moins qu'elle ne soit déjà supérieure), et il gagne les traits Sorts innés et Nilbogisme du nilbog, ainsi que sa réaction Retournement du Destin. Si le jet de sauvegarde réussit, l'esprit ne peut pas posséder ce gobelin pour les 4 prochaines heures. Si l'hôte est tué ou si la possession prend fin à cause d'un sort comme *sanctification, cercle magique,* ou *protection contre le Mal et le Bien,* l'esprit part à la recherche d'un autre gobelin à posséder. L'esprit peut quitter son hôte à n'importe quel moment, mais il ne le fera pas volontairement à moins qu'il n'ait un autre gobelin à posséder à proximité. Un gobelin dépouillé de son esprit nilbog retrouve ses statistiques normales et perd les traits qu'il a gagné lorsqu'il était possédé.



Nilbog

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du nilbog est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *main de mage, fou rire de Tasha, moquerie cruelle*
1/jour : *confusion*

Nilbogisme. Toute créature qui tente d'infliger des dégâts aux nilbog doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 sous peine d'être charmée jusqu'à la fin du prochain tour de la créature. Une créature charmée de la sorte doit utiliser son action pour effectuer une prière pour le nilbog.

Le nilbog ne peut pas récupérer de points de vie, y compris via des soins magiques, excepté grâce à sa réaction Retournement du Destin.

Fuite agile. Le nilbog peut se Cacher ou se Désengager à chacun de ses tours de jeu en utilisant une action bonus.

Actions

Sceptre du sot. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5(1d6 + 2) dégâts contondants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Retournement du Destin. Si le nilbog subit des dégâts d'une autre créature, le nilbog réduit les dégâts qu'il subit à 0 et récupère 1d6 points de vie.

Gobelours



Gobelours
Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Brute. Lorsque le gobelours touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et la touche avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires de cette attaque.

Actions

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6 + 2) dégâts perforants à distance.

Gobelours, chef
Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2, Discrétion +6, Survie +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Brute. Lorsque le gobelours touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Cœur de Hruggek. Le gobelours a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions charmé, effrayé, paralysé, empoisonné, étourdi, ou être endormi.

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et la touche avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires de cette attaque.

Actions

Attaques multiples. Le gobelours effectue deux attaques de corps à corps.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants au corps à corps ou 6 (1d6 + 3) dégâts perforants à distance.



Goblyn

Goblyn

Humanoïde de taille M, neutre mauvais [ALS4]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 56 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Discrétion +6
Immunités aux conditions charmé, effets de sommeil
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Contrôlé. Le goblyn est en communication télépathique constante avec son créateur qui peut voir et entendre tout ce que perçoit le goblyn en utilisant une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le goblyn effectue trois attaques : deux de griffes et une de morsure ou de festin.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 3) dégâts tranchants et la cible est agrippée (évasion DD 15).

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants.

Festin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible agrippée. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants et le goblyn recouvre la bouche et le nez de la cible avec sa propre bouche tandis qu'il commence à mâcher le visage de la victime. La cible ne peut plus respirer et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir un niveau d'épuisement et un désavantage à tous ses jets de Charisme jusqu'à ce qu'elle termine un repos long. Tant qu'il est en train de manger, le goblyn ne peut pas effectuer de morsure.







Golems

Physiologie artificielle. Un golem n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Variante [ALS7] : Golem gardien

Un golem peut être au service de son créateur et avoir pour but de le protéger. Dans ce cas, il obtient les deux traits suivants sans que cela ne modifie son facteur de puissance.

Golem lié. Le golem gardien est lié par magie à son créateur. Aussi longtemps que le golem et son créateur sont sur le même plan d'existence, le créateur peut demander par télépathie à son golem de le rejoindre, le golem connait la direction et la distance qui le sépare de son créateur.

Golem bouclier. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le créature du golem, en utilisant sa réaction le golem peut conférer un bonus de +2 à la CA de son créateur à condition qu'ils se trouvent à 1,50 mètre l'un de l'autre au maximum.



Golem d'argile

Créature artificielle de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide, poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Absorption de l'acide. A chaque fois que le golem subit des dégâts d'acide, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts d'acide.

Folie dévastatrice. A chaque fois que le golem débute son tour avec 60 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem entre dans un état de folie dévastatrice. A chacun de ses tours qu'il passe en folie dévastatrice, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois que le golem est entré en folie dévastatrice, il demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il récupère tous ses points de vie.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de voir ses points de vie maximum réduits d'un montant égal aux dégâts subis. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie à 0. Cette réduction perdure jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le golem gagne par magie un bonus de +2 à sa CA, un avantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et peut utiliser son attaque de coup en utilisant une action bonus.





Golem de chair
Créature artificielle de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 9
Points de vie 93 (11d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Folie dévastatrice. A chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem entre dans un état de folie dévastatrice. A chacun de ses tours qu'il passe en folie dévastatrice, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois que le golem est entré en folie dévastatrice, il demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il récupère tous ses points de vie.

Le créateur du golem, s'il se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du golem en folie dévastatrice, peut tenter de le calmer en lui parlant fermement et de manière persuasive. Le golem doit être capable d'entendre son créateur, qui doit effectuer un jet de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le jet est une réussite, la folie dévastatrice du golem cesse. S'il subit des dégâts alors qu'il ne possède encore que 40 points de vie ou moins, le golem peut de nouveau entrer en état de folie dévastatrice.

Aversion au feu. SI le golem subit des dégâts de feu, il subit un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Absorption de la foudre. A chaque fois que le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts de foudre.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Golem de chair inférieur
Créature artificielle de taille M, neutre [ALS4]

Classe d'armure 9
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux dégâts foudre, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Folie dévastatrice. A chaque fois que le golem débute son tour avec 30 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem entre dans un état de folie dévastatrice. A chacun de ses tours qu'il passe en folie dévastatrice, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaque un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois que le golem est entré en folie dévastatrice, il demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il récupère tous ses points de vie.

Le créateur du golem, s'il se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du golem en folie dévastatrice, peut tenter de le calmer en lui parlant fermement et de manière persuasive. Le golem doit être capable d'entendre son créateur, qui doit effectuer un jet de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le jet est une réussite, la folie dévastatrice du golem cesse. S'il subit des dégâts alors qu'il ne possède encore que 30 points de vie ou moins, le golem peut de nouveau entrer en état de folie dévastatrice.

Aversion au feu. SI le golem subit des dégâts de feu, il subit un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Absorption de la foudre. A chaque fois que le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts de foudre.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup ou une attaque de coup et une attaque de pince.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 3 dégâts contondants et la créature est agrippée (évasion DD 13).

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 8 (1d8 + 3) dégâts contondants.





Golem de fer

Créature artificielle de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 210 (20d10 + 100)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts feu, poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Absorption du feu. A chaque fois que le golem subit des dégâts de feu, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts de feu.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Epée. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 23 (3d10 + 7) dégâts tranchants.

Souffle de poison (Recharge 6). Le golem crache un gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Golem de miroirs

Créature artificielle de taille G, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 14
Points de vie 104 (11d10 + 44)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	19 (+4)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts force
Immunités aux dégâts poison, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Aversion au tonnerre. Si le golem subit des dégâts de tonerre, il subit un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Absorption de la foudre. A chaque fois que le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts de foudre.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.



Golem de pierre

Créature artificielle de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Lenteur (Recharge 5-6). Le golem cible une ou plusieurs créatures qu'il peut voir et situées dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas d'échec au jet, une cible ne peut pas utiliser de réactions, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut pas effectuer plus d'une attaque lors de son tour. De plus, au cours de son tour la cible ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux. Ces effets durent pendant 1 minute. Une cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Gorgone



Gorgone

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Immunités aux conditions pétrifié
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Charge renversante. Si la gorgone se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible tombe à terre, la gorgone peut effectuer une attaque de sabots contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 18 (2d12 + 5) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Souffle pétrifiant (Recharge 5-6). La gorgone crache un gaz pétrifiant dans un cône de 9 mètres. Chaque créature située dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec au jet, la cible commence à se transformer en pierre et est entravée. Une cible entravée doit réitérer son jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu suivant. En cas de succès à ce nouveau jet, l'effet prend fin pour la cible. En cas d'échec, la cible est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de restauration supérieure ou une magie similaire.



Goules



Goule

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Blême

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts nécrotique
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Puanteur. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la blême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur des blêmes pour les prochaines 24 heures.

Résistance au Renvoi des morts-vivants. La blême et toutes les goules situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Nuée de crabes goules

Nuée de taille M de mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais [ALS7]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 4,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	14 (+2)	5 (-3)	12 (+1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant, nécrotique
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Algue empoisonnée. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la nuée de crabes goules doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée aux algues empoisonnées de la nuée de crabes goules pour les prochaines 24 heures.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice-versa, et la nuée peut se déplacer dans un interstice suffisamment grand pour qu'un crabe de taille TP puisse y passer. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Résistance au Renvoi des morts-vivants. La nuée de crabes goules a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Pinces. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts : 28* (8d6) dégâts tranchants, ou 14 (4d6) dégâts tranchants si la nuée a perdu la moitié de ses points de vie ou plus. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Grell

Grell

Aberration de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 55 (10d8 + 10)
Vitesse 3 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Perception +4, Discrétion +6
Immunités aux dégâts foudre
Immunités aux conditions aveuglé, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14
Langues Grell
Facteur de puissance 3 (700 XP)

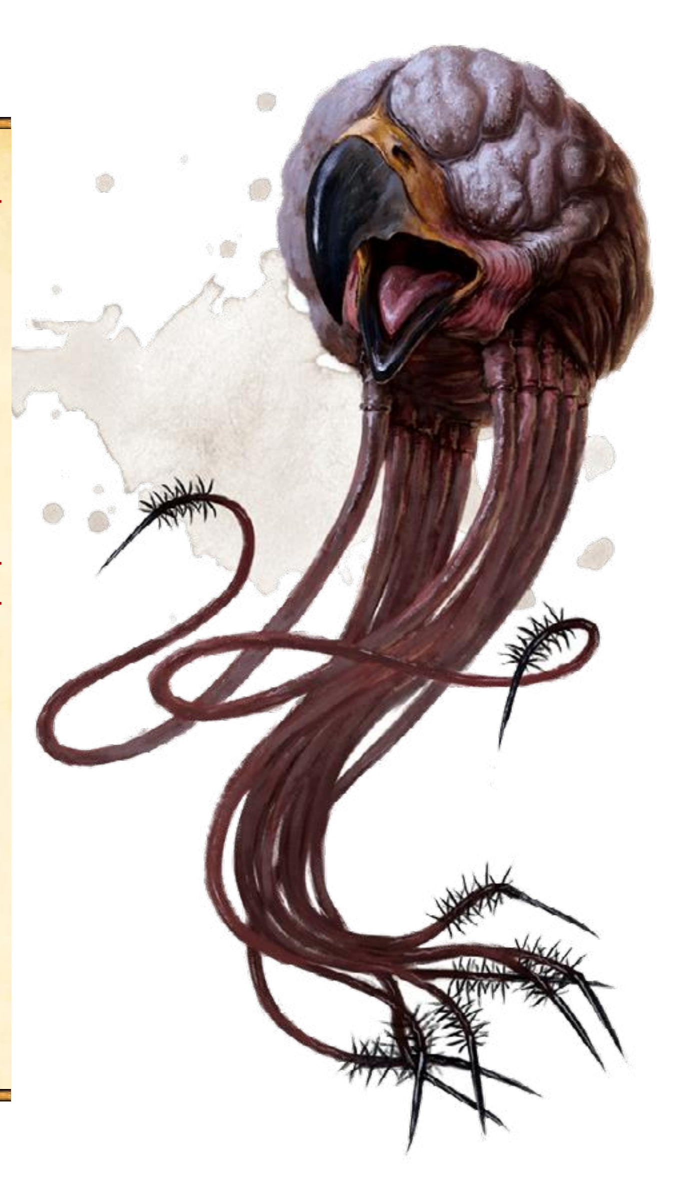
Actions

Attaques multiples. Le grell effectue deux attaques : une de tentacules et une de bec.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée est paralysée, mais elle peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet en cas de succès.

La cible est également agrippée (évasion DD 15). Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est également entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Tant qu'il agrippe la cible, le grell a l'avantage aux jets d'attaque effectués contre elle, mais ne peut pas utiliser son attaque de tentacules contre une autre cible. Lorsque le grell se déplace, il déplace avec lui une créature de taille M ou inférieure qu'il a agrippée.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.



Grick



Grick

Créature monstrueuse de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Camouflage dans les rochers. Le grick a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue une attaque de tentacules. Si l'attaque touche, le grick peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Grick dominant

Créature monstrueuse de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	9 (-1)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Camouflage dans les rochers. Le grick a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Actions

Attaques multiples. Le grick effectue deux attaques : une de queue et une de tentacules. Si l'attaque de tentacules touche, le grick peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 22 (4d8 + 4) dégâts tranchants.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Griffecendre

Physiologie de Mort-vivant. Un griffecendre n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Griffecendre

Mort-vivant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d10 + 34)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +6, Sag +6
Compétences Perception +6, Discrétion +7
Résistances aux dégâts froid, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Commun et la langue de son maître
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Renaissance. Tant que son maître vit, un griffecendre détruit retrouve un nouveau corps en 1d10 heures, avec tous ses points de vie. Le nouveau corps apparaît dans un rayon de 1,6 kilomètre autour de son maître.

Discrétion dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou dans une zone faiblement éclairée, le griffecendre peut effectuer l'action Se Cacher en utilisant une action bonus.

Actions

Attaques multiples. Le griffecendre effectue deux attaques de griffe perforante.

Griffe perforante. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 20 (3d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, le griffecendre peut attirer la cible jusqu'à 3 mètres dans sa direction, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Le griffecendre possède deux griffes. Tant qu'une cible est agrippée, la griffe ne peut attaquer que cette cible.

Saut dans les ombres. Si le griffecendre se trouve dans une zone plongée dans les ténèbres ou faiblement éclairée, chaque créature choisie par le griffecendre et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir 34 (5d12 + 2) dégâts nécrotiques.

Le griffecendre peut ensuite se téléporter par magie dans un espace inoccupé qu'il peut voir et situé à 18 mètres de lui maximum. Il peut emmener avec lui une créature qu'il agrippe, téléportant cette créature dans un espace inoccupé qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre maximum de sa destination. La destination de la téléportation doit se trouver dans une zone plongée dans la pénombre ou faiblement éclairée.

Réactions

Allonge mortelle. En réponse à un ennemi que le griffecendre peut voir et se déplaçant à l'intérieure de son allonge, le griffecendre effectue une attaque de griffe contre cet ennemi. Si l'attaque touche, le griffecendre peut effectuer une seconde attaque de griffe contre cette cible.



Griffe rampante

Physiologie de Mort-vivant. Une griffe rampante n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Griffe rampante

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

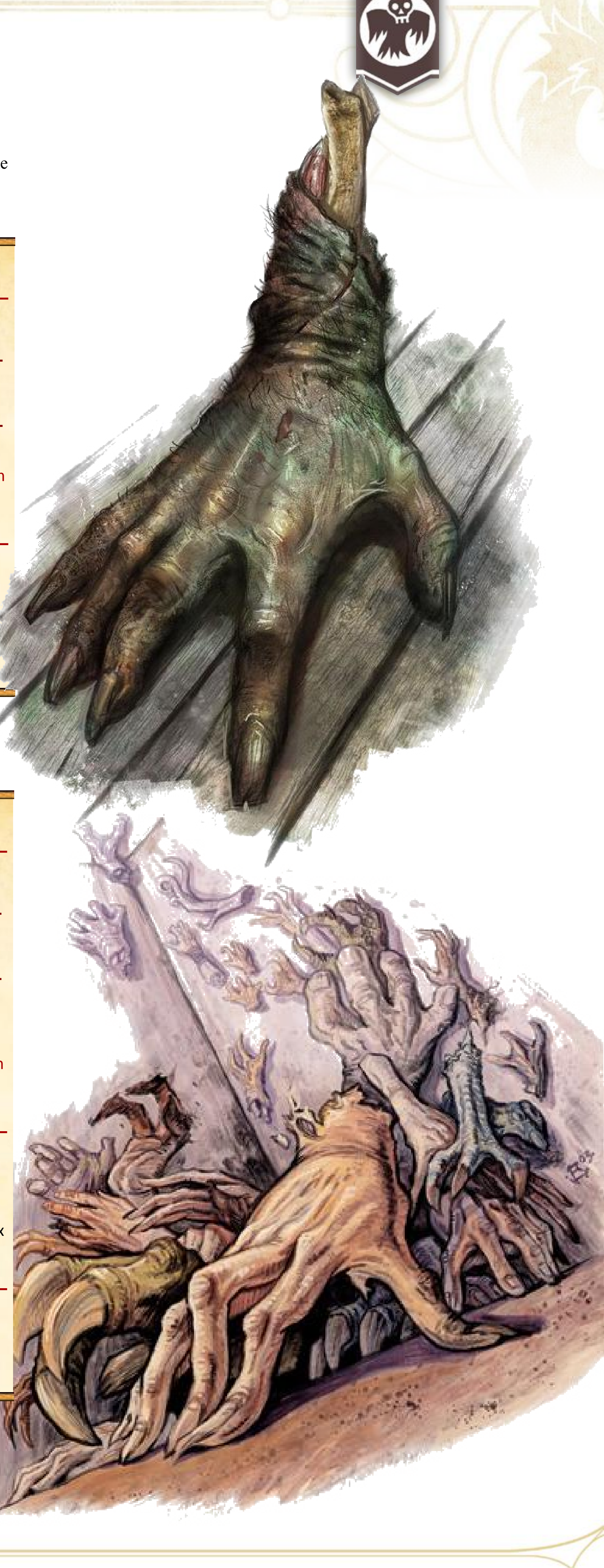
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Immunité au Renvoi des Morts-vivants. La griffe rampante est immunisée aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la griffe rampante).



Nuée de griffes rampantes

Nuée de taille G de mort-vivant de taille TP, neutre mauvais [ALS4]

Classe d'armure 12
Points de vie 77 (12d8)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, et la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour une griffe rampante de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Immunité au Renvoi des Morts-vivants. La nuée est immunisée aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 0 m, une cible. *Dégâts* : 21 (6d6) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la nuée), ou 10 (3d6) dégâts contondants ou tranchants (au choix de la nuée) si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.



Griffon



Griffon

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vue aiguisée. Le griffon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques : une de bec et une de griffes.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Grungs



Dépendance à l'eau. Un grung qui ne peut pas s'immerger dans l'eau pendant au moins 1 heure par jour souffre d'un niveau d'épuisement à la fin de cette journée. Un grung ne peut se débarrasser de ce niveau d'épuisement que part des moyens magiques ou en s'immergeant dans l'eau pendant au moins 1 heure.

Grung

Humanoïde (grung) de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 11 (2d6 + 4)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +4
Compétences Athlétisme +2, Perception +2, Discrétion +4, Survie +2
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Perception passive 12
Langues Grung
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Amphibien. Le grung peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Peau empoisonnée. Toute créature qui agrippe le grung ou qui entre en contact direct d'une autre manière avec la peau du grung doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée qui n'est plus en contact direct avec le grung peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Saut arrêté. Le grung peut sauter en longueur jusqu'à 7,50 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Grung, sauvageon

Humanoïde (grung) de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (16 avec peau d'écorce)
Points de vie 27 (5d6 + 10)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Athlétisme +2, Perception +4, Discrétion +5, Survie +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Perception passive 14
Langues Grung
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le grung peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Peau empoisonnée. Toute créature qui agrippe le grung ou qui entre en contact direct d'une autre manière avec la peau du grung doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée qui n'est plus en contact direct avec le grung peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Sorts. Le grung est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts de rôdeur suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, saut*
Niveau 2 (3 emplacements) : *peau d'écorce, croissance d'épines*
Niveau 3 (2 emplacements) : *croissance végétale*

Saut arrêté. Le grung peut sauter en longueur jusqu'à 7,50 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison.



Variante : poison de grung

Le poison des grungs perd son potentiel 1 minute après avoir été prélevé sur la peau du grung, de même que si le grung meurt.

Une créature empoisonnée par un grung peut souffrir d'effets supplémentaires variés qui dépendent de la couleur de la peau du grung. Cet effet dure jusqu'à ce que la créature ne soit plus empoisonnée par le grung :

Vert. La créature empoisonnée ne peut plus bouger, sauf pour escalader et faire des sauts arrêtés. Si la créature est en train de voler, elle ne peut pas effectuer d'action ni de réaction tant qu'elle n'est pas sur le sol.

Bleu. La créature empoisonnée doit pousser de grands cris, ou sinon faire beaucoup de bruit, au début et à la fin de son tour.

Violet. La création empoisonnée ressent un besoin irrésistible de se plonger dans un liquide ou dans de la boue. Elle ne peut pas utiliser d'action ou se déplacer sauf pour atteindre une étendue d'eau ou de boue.

Rouge. La créature empoisonnée doit utiliser son action pour manger si de la nourriture se trouve à portée.

Orange. La créature empoisonnée est effrayée par ses alliés.

Or. La créature empoisonnée est charmée et peut parler le Grung.

Grung, soldat d'élite

Humanoïde (grung) de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 13
Points de vie 49 (9d6 + 18)
Vitesse 7,50 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Athlétisme +2, Perception +2, Discrétion +5, Survie +2
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Perception passive 12
Langues Grung
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le grung peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Peau empoisonnée. Toute créature qui agrippe le grung ou qui entre en contact direct d'une autre manière avec la peau du grung doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature empoisonnée qui n'est plus en contact direct avec le grung peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Saut arrêté. Le grung peut sauter en longueur jusqu'à 7,50 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison.

Coassement fascinant (Recharge 6). Le grung pousse un coassement spécial auquel les grungs sont immunisés. Chaque humanoïde et bête se trouvant dans un rayon de 4,50 mètres autour du grung et capable de l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du grung.



Guenaude



Frige

Fée de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4
Compétences Nature +4, Perception +4, Discrétion +6, Survie +4
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Aérien, Commun, Géant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Gris-bâton magique. La frige manie un *gris-bâton*, Un long bâton de couleur grise qui lui sert de focalisateur pour son pouvoir. Elle peut chevaucher le bâton comme s'il s'agissait d'un *balai volant*. Tant qu'elle tient le bâton, elle peut lancer des sorts supplémentaires via son trait Sorts innés (ces sorts sont indiqués d'un astérisque). Si lebâton est perdu ou détruit, la frige doit en fabriquer un nouveau, ce qui lui prend un an et un jour. Seule une frige peut utiliser un *gris-bâton*.

Marche sur la glace. La frige peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la frige est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). La frige peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *immobilisation de personne*, rayon de givre*
3/ jour chacun : *cône de froid*, tempête de grêle*, mur de glace**
1/ jour chacun : *contrôle du climat*

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d8 + 1) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de froid.

Festin traumatisant. La frige festoie du cadavre d'un ennemi se trouvant à 1,50 mètre d'elle et qui est mort il y a moins d'une minute. Chaque créature choisie par la frige et qui se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle et capable de la voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être effrayée par elle pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, une créature est incapable d'agir, ne peut pas comprendre ce que les autres lui disent, ne peut pas lire, et ne parle qu'en bégayant ; le MD contrôle les mouvements de la créature, qui sont erratiques. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée au festin traumatisant de la frige pour les 24 prochaines heures.

Cercle des guenaudes. Une frige faisant partie d'un cercle a un facteur de puissance de 9 (5 000 XP).



Guenaude annis

Fée de taille G, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +5
Compétences Tromperie +5, Perception +5
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues commun, géant, sylvestre
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la guenaude est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants :

3/jour chacun : *déguisement* (peut prendre la forme d'un humanoïde de taille M), *nappe de brouillard*

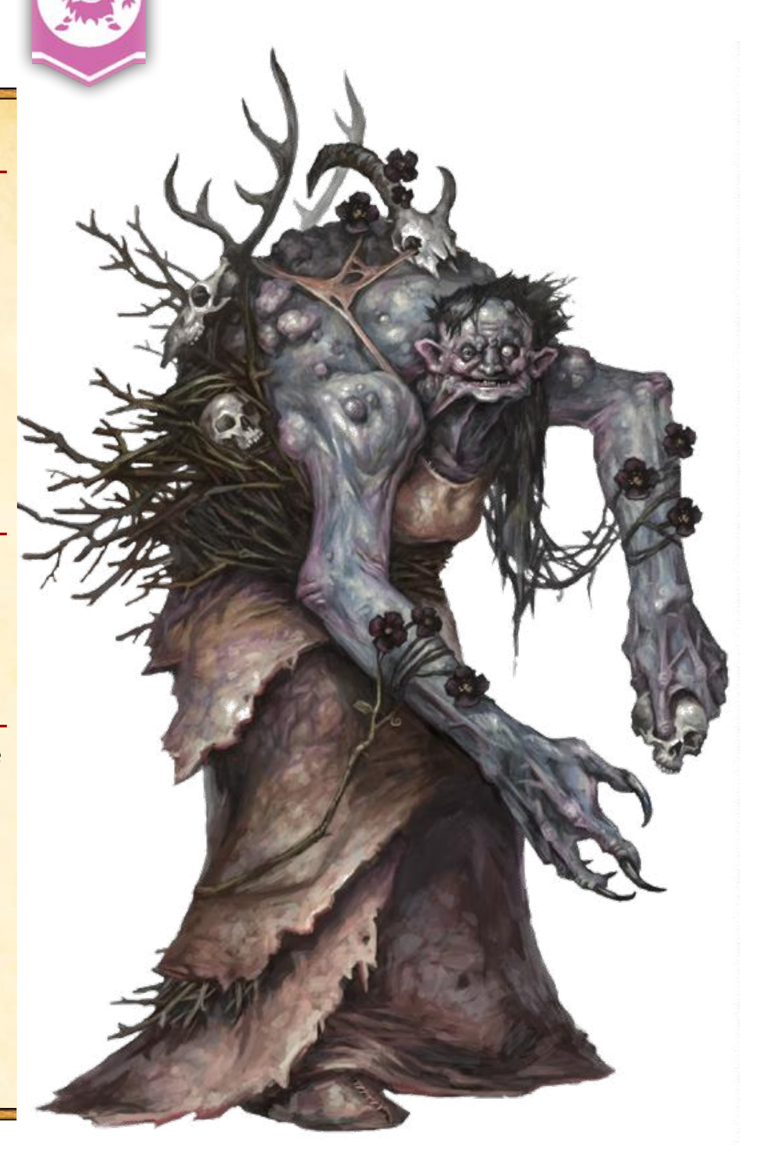
Actions

Attaques multiples. La guenaude annis effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Étreinte excessive. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 36 (9d6 + 5) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 15) si c'est une créature de taille G ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible subit 36 (9d6 + 5) dégâts contondants au début de chacun des tours de la guenaude. La guenaude ne peut pas effectuer d'attaque tant qu'elle agrippe une créature de la sorte.



Symbole de fer

Une guenaude annis peut arracher l'une de ses dents en fer ou l'un de ses ongles en fer et passer 1 minute à le modeler et à le polir pour lui donner la forme d'une pièce, d'un anneau, ou d'un petit miroir. Après quoi, toute créature qui tient en main ce symbole en fer peut discuter avec la guenaude en murmurant, à condition que la créature et la guenaude soient sur le même plan d'existence et qu'elles se trouvent à 16 kilomètres maximum l'une de l'autre. Le porteur du symbole ne peut entendre que la voix de la guenaude, pas celle des autres créatures autour de la guenaude ni les bruits qui l'environnent. De même, la guenaude peut entendre le porteur du symbole mais pas les sons émis autour de lui.

Une guenaude peut avoir jusqu'à trois symboles en fer actifs au même moment. En utilisant une action, elle peut distinguer la direction et la distance approximative de tous les symboles actifs. Elle peut désactiver instantanément autant de symboles qu'elle le souhaite et ce quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent d'elle (aucune action n'est requise), après quoi le symbole conserve la forme que lui a donnée la guenaude mais il perd ses propriétés magiques.

Cercle des guenaudes. Une guenaude annis faisant partie d'un cercle a un facteur de puissance de 8 (3 900 XP).



Cercles de guenaudes

Lorsque les guenaudes doivent travailler ensemble, elles se regroupent en cercles, en dépit de leur nature égoïste. Un cercle peut être constitué de guenaudes de tous les types, elles se considèrent toutes comme égales les unes des autres tant qu'elles sont dans ce groupe. Chacune des guenaudes continue néanmoins de désirer un plus grand pouvoir personnel.

Un cercle est constitué de trois guenaudes, ainsi, un conflit entre deux guenaudes peut être entériné par la troisième. Si jamais plus de trois guenaudes se rassemblent, comme ce peut être le cas si deux cercles entrent en conflit, cela n'engendre généralement que le chaos.

Sorts partagés. Tant que les trois membres d'un cercle de guenaudes se trouvent à 9 mètres maximum d'un autre membre, les guenaudes peuvent chacune lancer les sorts de magicien suivants, elles partagent cependant les emplacements de sorts suivants entre elles trois :

Niveau 1 (4 emplacements) : *identification, rayon de poison*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, localisation d'objet*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, contresort, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, métamorphose*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contact avec les plans, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *mauvais oeil*

Pour lancer ces sorts, chacune des guenaudes est considérée comme étant un lanceur de sort de niveau 12 dont la caractéristique de Sorts partagés est l'Intelligence. Les sorts ont un DD égal à 12 + modificateur d'Intelligence de la guenaude, et le bonus à l'attaque de sort est égal à 4 + modificateur d'Intelligence de la guenaude.

Œil des sorcières. Un cercle de guenaudes peut fabriquer un objet magique appelé *œil des sorcières*, qui est fabriqué à partir d'un véritable œil verni et souvent monté sur un pendentif ou un objet semblable qui peut être porté. L'œil des sorcières est généralement confié à un serviteur qui veille dessus et le transporte. Une guenaude du cercle peut utiliser une action pour voir ce que voit l'*œil des sorcières*, à conditions que l'*œil des sorcières* se trouve sur le plan qu'elle. Un œil des sorcières a une CA de 10, 1 point de vie, et une Vision dans le noir à 18 mètres. S'il est détruit, chaque membre du cercle subit 3d10 dégâts psychiques et est aveuglé pendant 24 heures.

Un cercle de guenaudes ne peut avoir qu'un seul *œil des sorcières* à la fois, et en créer un nouveau nécessite que les trois membres du cercle réalisent ensemble un rituel. Le rituel dure 1 heure, et les guenaudes ne peuvent pas le réaliser tant qu'elles sont aveuglées. Au cours du rituel, si une guenaude effectue une action autre qu'accomplir le rituel, elles doivent le recommencer depuis le début.

Cercle des guenaudes. Une guenaude aquatique faisant partie d'un cercle a un facteur de puissance de 4 (1 100 XP).

Guenaude aquatique

Fée de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Aquatique, Commun, Géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence horrifique. Un humanoïde commençant son tour dans un rayon de 9 mètres autour de la guenaude, et qui peut voir sa véritable forme, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la guenaude se trouve dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à l'apparence horrifique de la guenaude pour les prochaines 24 heures.

À moins que la cible ne soit prise par surprise, ou que la révélation de la véritable forme de la guenaude soit soudaine, la cible peut détourner le regard et ainsi éviter d'effectuer le premier jet de sauvegarde. Jusqu'à la fin de son prochain tour, une créature qui a détourné le regard a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre le guenaude.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Éblouissement mortel. La guenaude cible une créature effrayée qu'elle peut voir et située dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie, sous peine de tomber à 0 point de vie.

Apparence illusoire. La guenaude se recouvre, elle et tout ce qu'elle porte et transporte, d'une illusion magique qui la fait ressembler à une créature laide de forme humanoïde et ayant à peu près sa taille. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler ne pas avoir de griffes, mais quelqu'un touchant ses mains sentira ses griffes. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour remarquer que la guenaude est déguisée.



Actions de repaire

Une grand-mère guenaude aquatique peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), la grand-mère guenaude aquatique utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; elle ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux rounds successifs :

- Jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du prochain round arrive à 20, la guenaude peut se déplacer au travers des murs, portes, plafonds et planchers solides comme s'ils n'étaient pas là.
- La guenaude cible toutes les portes et fenêtres qu'elle peut voir et qu'elle souhaite, ouvrant ou fermant chacune d'entre elles, selon ce qu'elle désire. Les portes fermées peuvent être verrouillées par magie (nécessitant un jet de Force DD 20 réussi pour être ouvertes de force) jusqu'à ce qu'elle choisisse de les déverouiller, ou jusqu'à ce qu'elle utilise de nouveau cette action de repaire pour les ouvrir.
- La guenaude remplit jusqu'à quatre volumes cubiques d'eau de 3 mètres de côté avec de l'encre. Les volumes remplis d'encre sont fortement obscurcis (visibilité nulle) pendant 1 minute, à moins qu'un puissant courant d'eau disperse l'encre, ce qui est effectif lorsque l'ordre d'initiative arrive à 10. La guenaude ignore les effets de l'obscurité dus à l'encre.
- La guenaude choisit un humanoïde présent dans son repaire et crée instantanément une copie de cet humanoïde (comme si elle était créée par l'intermédiaire du sort *simulacre*). Ce clone hideux est formé d'algues, de vase, de poisson à moitié dévoré, et autres ordures, mais ressemble généralement à la créature qu'elle imite. La créature agit lorsque l'ordre d'initiative arrive à 0. Cette copie n'obéit qu'aux ordres de la guenaude et tombe en charpie (et est détruite) lorsque l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20.

Guenaude aquatique, Grand-mère

Fée de taille M, chaotique mauvais [ALS7]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 142 (19d8 + 57)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)

Résistances aux dégâts froid, feu ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Aquatique, Commun, Géant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence horrifique. Un humanoïde commençant son tour dans un rayon de 9 mètres autour de la guenaude, et qui peut voir sa véritable forme, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la guenaude se trouve dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à l'apparence horrifique de la guenaude pour les prochaines 24 heures.

À moins que la cible ne soit prise par surprise, ou que la révélation de la véritable forme de la guenaude soit soudaine, la cible peut détourner le regard et ainsi éviter d'effectuer le premier jet de sauvegarde. Jusqu'à la fin de son prochain tour, une créature qui a détourné le regard a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre le guenaude.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Éblouissement mortel. La guenaude cible une créature effrayée qu'elle peut voir et située dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 contre cette magie, sous peine de tomber à 0 point de vie.

Apparence illusoire. La guenaude se recouvre, elle et tout ce qu'elle porte et transporte, d'une illusion magique qui la fait ressembler à une créature laide de forme humanoïde et ayant à peu près sa taille. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler ne pas avoir de griffes, mais quelqu'un touchant ses mains sentira ses griffes. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

Guenaude nocturne

Fiélon de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Tromperie +7, Perspicacité +6, Perception +6, Discrétion +6
Résistances aux dégâts froid, feu ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux conditions charmé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Abyssal, Commun, Infernal, Primaire
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la guenaude est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). La guenaude peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, projectile magique*
2/jour chacun : *changement de plan* (personnel uniquement), *rayon affaiblissant, sommeil*

Résistance à la magie. La guenaude a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

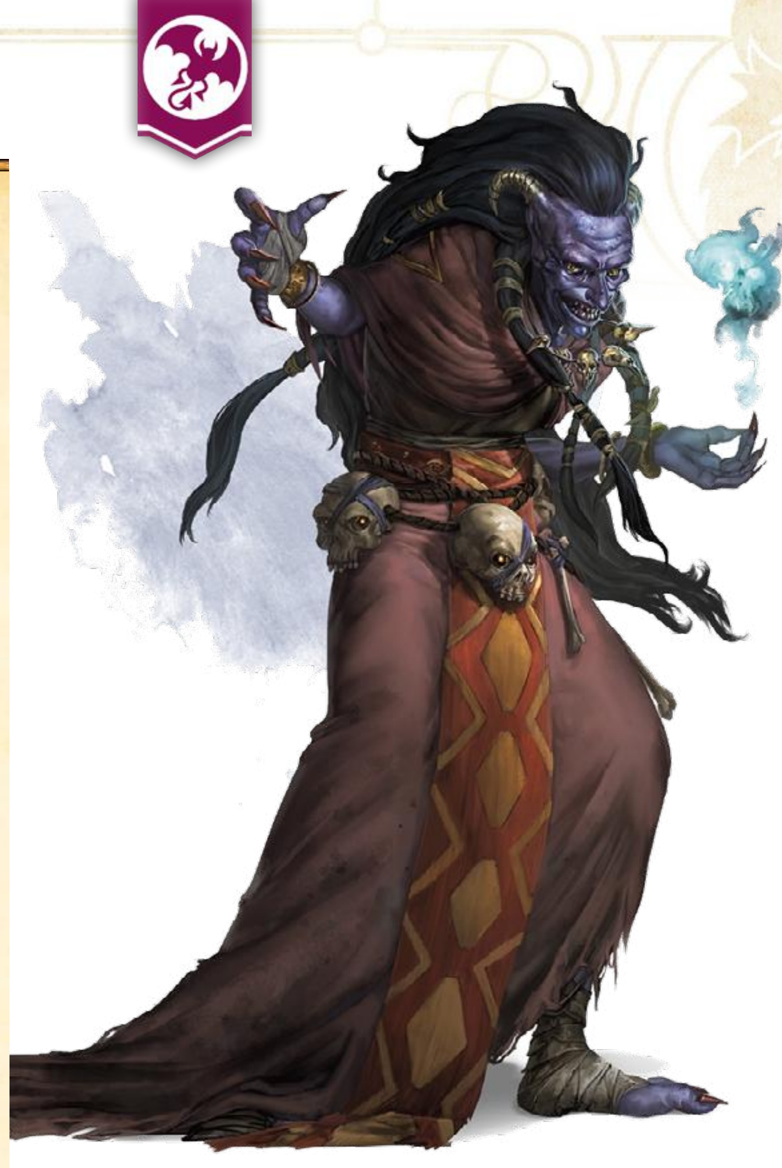
Actions

Griffes (Forme de guenaude uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Métamorphose. La guenaude se transforme par magie en une femelle humanoïde de taille P ou M, ou retourne à sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte et transporte ne se transforme pas avec elle. Elle retrouve sa véritable forme si elle meurt.

Forme éthérée. La guenaude passe du Plan Éthéré au Plan Matériel, et vice versa. Pour ce faire, la guenaude doit avoir en sa possession une cardioline.

Invasion cauchemardesque (1/jour). Tant qu'elle se trouve dans le plan Éthéré, la guenaude touche par magie un humanoïde en train de dormir dans le plan Matériel. Un sort de protection contre le Mal et le Bien lancé sur la cible empêche ce contact, comme le fait un cercle magique. Tant qu'elle reste en contact, la créature a des visions d'épouvante. Si ces visions durent pendant au moins 1 heure, la cible ne gagne aucun bénéfice de son repos, et ses points de vie maximum sont réduits de 5 (1d10). Si cet effet réduit le nombre des points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt, et si la cible était mauvaise, son âme est piégée dans la besace aux âmes de la guenaude. La réduction du nombre maximum de points de vie de la cible perdure jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *restauration supérieure* ou toute autre magie similaire.



Cercle des guenaudes. Une guenaude nocturne faisant partie d'un cercle a un facteur de puissance de 7 (2 900 XP).

Objets de la guenaude nocturne

Une guenaude nocturne possède deux objets magiques très rares qu'elle doit se fabriquer elle-même. Si l'un de ces deux objets est perdu, la guenaude fera tout pour le récupérer, étant donné que créer un nouvel objet demande beaucoup de temps et d'efforts.

Cardioline. Cette gemme noire chatoyante permet à la guenaude de devenir éthéré tant qu'elle est en sa possession. Le contact d'une cardioline guérit également toutes les maladies. Fabriquer une cardioline prend 30 jours.

Besace aux âmes. Lorsqu'un humanoïde mauvais meurt à cause de l'Invasion cauchemardesque de la guenaude, cette dernière capture son âme à l'intérieur de ce sac noir fait de chair couturée. Une besace aux âmes ne peut contenir qu'une seule âme mauvaise à la fois, et seule la guenaude qui a fabriqué ce sac peut l'utiliser pour attraper une âme. Fabriquer une besace aux âmes prend 7 jours et nécessite le sacrifice d'un humanoïde (dont la chair est utilisée pour fabriquer le sac).



Guenaude verte

Fée de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Arcanes +3, Tromperie +4, Perception +4, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun, Draconique, Sylvestre
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la guenaude est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). La guenaude peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, illusion mineure, moquerie cruelle*

Imitation des sons. La guenaude peut imiter les cris des animaux et les voix humanoïdes. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. La guenaude se recouvre, elle et tout ce qu'elle porte et transporte, d'une illusion magique qui la fait ressembler à une autre créature de forme humanoïde et ayant à peu près sa taille. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler avoir une peau douce et fine, mais quelqu'un la touchant sent immédiatement sa chair rugueuse. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

Passage invisible. La guenaude devient invisible par magie jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration prenne fin (comme si elle se concentrait sur un sort). Tant qu'elle est invisible, elle ne laisse aucune trace physique de son passage, elle ne peut donc être traquée que par des moyens magiques. Tout équipement qu'elle porte ou transporte est invisible avec elle.



Cercle des guenaudes. Une guenaude verte faisant partie d'un cercle a un facteur de puissance de 5 (1 800 XP).



Harpie



Harpie

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques : une de griffes et une de gourdin.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Chant captivant. La harpie entonne une mélodie magique. Tout humanoïde ou géant situé dans un rayon de 90 mètres autour de la harpie et qui peut entendre le chant doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être charmé jusqu'à ce que le chant prenne fin. La harpie doit utiliser une action bonus au cours de ses tours suivants pour continuer à chanter. Elle peut interrompre le chant à tout moment. Le chant s'interrompt si la harpie est incapable d'agir.

Tant qu'elle est charmée par la harpie, une cible est incapable d'agir et ignore le chant des autres harpies. Si une cible charmée se trouve à plus de 1,50 mètre de la harpie, cette cible doit lors de son tour, se déplacer vers la harpie par le chemin le plus direct. Elle n'évite pas les attaques d'opportunités, mais elle peut retenter son jet de sauvegarde avant de marcher sur un terrain dangereux, comme de la lave ou une fosse, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts d'une autre source que la harpie. Une créature peut également retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite au jet de sauvegarde, l'effet qui l'affecte prend fin.

Une cible ayant réussi son jet de sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pour les prochaines 24 heures.



Harpie avec bec [PSIx]

Si dans votre univers les harpies possèdent un bec, utilisez les statistiques de la harpie ci-dessus, mais remplacez son attaque de gourdin par l'attaque de morsure ci-dessous :

Morsure : *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de contracter une maladie. Jusqu'à ce que cette maladie soit soignée, la cible ne regagner de points de vie que par des moyens magiques, et les points de vie maximum de la cible diminuent de 3 (1d6) toutes les 24 heures écoulées. Si les points de vie maximum de la cible tombent à 0 du fait de cet effet, la cible meurt.



Hippogriffe



Hippogriffe

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Vue aiguisée. L'hippogriffe a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'hippogriffe effectue deux attaques : une de bec et une de griffes.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.



Hobgobelins



Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque d'arme, à condition que cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Créer un PNJ Hobgobelin

Si vous souhaitez créer un PNJ hobgobelin, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Capacité : Avantage martial
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres
Langues : Commun, Gobelin

Sage Advice

Q. *Comment fonctionne la capacité de Commandement d'un monstre ? La créature l'active-t-elle une seule fois pour toutes les actions effectuées par ses alliés pendant 1 minute, ou doit-elle la réactiver à chaque round pendant 1 minute ?*
R. *Une créature active la capacité Commandement en utilisant 1 action. Jusqu'à ce que l'effet qu'elle confère disparaisse (au bout de 1 minute ou si la créature est incapable d'agir), la créature peut conférer un dé bonus à chaque fois qu'un allié qu'elle peut voir et qui se trouve à portée effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde.*

Hobgobelin, capitaine

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure à plaques)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque d'arme, à condition que cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. L'hobgobelin effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, l'hobgobelin peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si l'hobgobelin est incapable d'agir.





Hobgobelin, dévastateur

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Arcanes +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Avantage arcanique. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts à supplémentaires à une créature qu'il touche au cours d'une attaque de sort infligeant des dégâts, à condition que cette cible se trouve à 1,50 mètre maximum d'un allié de l'hobgobelin et que cet allié n'est pas incapable d'agir.

Armée des arcanes. Lorsque l'hobgobelin lance un sort qui inflige des dégâts ou qui force les autres créatures à effectuer un jet de sauvegarde, il peut choisir que lui, et autant d'alliés qu'il le souhaite, sont immunisés aux dégâts infligés par ce sort et qu'ils réussissent tout jet de sauvegarde demandé.

Sorts. L'hobgobelin est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de lanceur de sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, trait de feu, rayon de givre, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *nappe de brouillard, projectile magique, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, flèche acide de Melf, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, vol, éclair*
Niveau 4 (1 emplacement) : *tempête de grêle*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts contondants si utilisé à 2 mains.

Hobgobelin, ombre de fer

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. L'hobgobelin est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique de lanceur de sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure, prestidigitation, coup au but*
Niveau 1 (3 emplacements) : *charme personne, déguisement, repli expéditif, image silencieuse*

Défense sans armure. Tant que l'hobgobelin ne porte pas d'armure ni n'est équipé d'un bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse

Actions

Attaques multiples. L'hobgobelin effectue quatre attaques, chacune d'entre elles pouvant être une attaque à mains nues ou une attaque de fléchette. Il peut également utiliser Détour par les ombres une fois, soit avant, soit après l'une de ses attaques.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

Fléchette. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Détour par les ombres. L'hobgobelin se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un endroit qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. L'endroit qu'il quitte et l'endroit où il arrive doivent être tous les deux plongés dans les ténèbres ou faiblement éclairés.



Hobgobelin, seigneur de guerre

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3, Cha +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque d'arme, à condition que cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. L'hobgobelin effectue trois attaques de corps à corps. Il peut sinon effectuer deux attaques à distance de javeline.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Coup de bouclier. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, l'hobgobelin peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si l'hobgobelin est incapable d'agir.

Réactions

Parade. L'hobgobelin augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.





Homme-lézard

Variante : Homme-lézard commando [ALS1]

Les commandos homme-lézards possèdent les actions suivantes en plus de celles listées dans leur bloc de statistique.

Filet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou P. *Dégâts :* la cible est entravée et jetée à terrE.

Sarbacane. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 9-18 m, une créature. *Dégâts :* 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 1d4 dégâts de poison et d'être soumis à la condition enmpoisonné pendant 1 heure.

Homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4, Survie +5
Sens Perception passive 13
Langues Draconique
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Apnée. L'homme-lézard peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. Un homme-lézard effectue deux attaques de corps à corps, chacune avec une arme différente.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Gourdin lesté. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Bouclier à pointe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Homme-lézard, shaman

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

Compétences Perception +4, Discrétion +4, Survie +6
Sens Perception passive 14
Langues Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apnée. L'homme-lézard peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Sorts (forme d'homme-lézard uniquement). L'homme-lézard est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). L'homme-lézard a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, flamme, liane épineuse*
Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement, nappe de brouillard*
Niveau 2 (3 emplacements) : *métal brûlant, croissance d'épines*
Niveau 3 (2 emplacements) : *invocation d'animaux* (reptiles uniquement)*, croissance végétale*

Actions

Attaques multiples (forme d'homme-lézard uniquement). L'homme-lézard effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts perforants sous forme de crocodile. Si l'homme-lézard est sous forme de crocodile et que sa cible est une créature de taille G ou inférieure, la cible est agrippée (évasion DD 12). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et l'homme-lézard ne peut plus mordre d'autres cibles. Si l'homme-lézard retrouve à sa véritable forme, la cible n'est plus agrippée.

Griffes (forme d'homme-lézard seulement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Changement de forme (Recharge après un repos court ou long). L'homme-lézard se métamorphose par magie en un crocodile, il peut conserver cette forme 1 heure maximum. Il peut revenir à sa véritable forme en utilisant une action bonus. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte n'est pas transformé. L'homme-lézard retrouve sa véritable forme s'il meurt.



Roi-lézard/Reine-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Compétences Perception +4, Discrétion +5, Survie +4
Immunités aux conditions effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Draconique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Apnée. L'homme-lézard peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Embrocher. Une fois par tour, lorsque l'homme-lézard effectue une attaque de corps à corps avec son trident et touche, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires, et l'homme-lézard gagne un montant de points de vie temporaires égal au montant de ces dégâts supplémentaires.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes ou de trident, ou deux attaques de trident.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si tenu à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Créer un PNJ Homme-lézard

Si vous souhaitez créer un PNJ homme-lézard, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :
Caractéristiques : +2 For, -2 Int
Capacité : Apnée (15 min)
Classe d'armure : bonus de +3 (armure naturelle)
Vitesse : 9 m, nage 9 m
Langues : Draconique



Homme-poisson



Homme-poisson

Humanoïde (homme-poisson) de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 3 m, nage 12 m

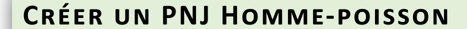
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Aquatique, Commun
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Amphibien. L'homme-poisson peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts perforants, ou 4 (1d8) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.



Créer un PNJ Homme-poisson

Si vous souhaitez créer un PNJ homme-poisson, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :
Capacité : Amphibien
Vitesse : 3 m, nage 12 m
Langues : Aquatique, Commun

Homme-yack



Homme-yack, prêtre

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [SKT]

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Médecine +6, Survie +6
Sens Perception passive 14
Langues Commun, Yikaria
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts. L'homme-yack est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14 ; +6 au toucher avec des attaques de sort). L'homme-yack a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, injonction, soins, sanctuaire*
Niveau2 (3 emplacements) : *augure, immobilisation de personne, arme spirituelle*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, protection contre une énergie, communication à distance*
Niveau 4 (1 emplacement) : *bannissement*

Possession (Recharge après un repos court ou long). L'homme-yack tente de posséder par magie un humanoïde ou un géant. L'homme-yack doit toucher la cible pendant toute la durée d'un repos court, sans quoi sa tentative échoue. À la fin du repos, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être possédé par l'homme-yack, qui disparaît alors avec tout l'équipement qu'il portait et transportait. Jusqu'à ce que la possession prenne fin, la cible est incapable d'agir, perd le contrôle de son corps, et ne perçoit plus ce qui l'entoure. L'homme-yack contrôle désormais le corps de la cible et ne peut plus être ciblé par des attaques, des sorts, ou tout autre effet, et il conserve son alignement ; ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme ; et ses maîtrises. Il utilise sinon les statistiques de la cible, à l'exception des connaissances, capacités de classe, dons, et maîtrises.

La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que l'homme-yack l'annule en utilisant une action bonus, ou que l'homme-yack soit forcé de quitter le corps de sa cible par un effet similaire au sort de *dissipation du mal et du bien*. Lorsque la possession prend fin, l'homme-yack réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du corps et est étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le corps de l'hôte meurt alors que l'homme-yack le possède, l'homme-yack meurt également et son corps ne réapparaît pas.

Actions

Attaques multiples. L'homme-yack effectue deux attaques de corps à corps.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, ou 12 (2d8 + 3) dégâts contondants si tenu à deux mains.

Invocation d'élémentaires de terre (1/jour). L'homme-yack invoque un élémentaire de terre. L'élémentaire invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayo de 18 mètres autour de l'homme-yack et il agit comme un allié de l'homme-yack. Il reste invoqué pendant 10 minutes, jusqu'à ce qu'il meurt, ou jusqu'à ce que l'homme-yack le renvoie en utilisant une action.

Homme-yack, guerrier

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [SKT]

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 60 (8d10 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Survie +4
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Yikaria
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Possession (Recharge après un repos court ou long). L'homme-yack tente de posséder par magie un humanoïde ou un géant. L'homme-yack doit toucher la cible pendant toute la durée d'un repos court, sans quoi sa tentative échoue. À la fin du repos, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être possédé par l'homme-yack, qui disparaît alors avec tout l'équipement qu'il portait et transportait. Jusqu'à ce que la possession prenne fin, la cible est incapable d'agir, perd le contrôle de son corps, et ne perçoit plus ce qui l'entoure. L'homme-yack contrôle désormais le corps de la cible et ne peut plus être ciblé par des attaques, des sorts, ou tout autre effet, et il conserve son alignement ; ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme ; et ses maîtrises. Il utilise sinon les statistiques de la cible, à l'exception des connaissances, capacités de classe, dons, et maîtrises.

La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que l'homme-yack l'annule en utilisant une action bonus, ou que l'homme-yack soit forcé de quitter le corps de sa cible par un effet similaire au sort de *dissipation du mal et du bien.* Lorsque la possession prend fin, l'homme-yack réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du corps et est étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le corps de l'hôte meurt alors que l'homme-yack le possède, l'homme-yack meurt également et son corps ne réapparaît pas.

Actions

Attaques multiples. L'homme-yack effectue deux attaques, soit d'épée à deux mains, soit d'arc long.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 18 (4d6 + 4) dégâts tranchants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d8) dégâts perforants.



Homonculus



Homonculus

Créature artificielle de taille TP, neutre [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Lien télépathique. Tant que l'homonculus se trouve sur le même plan d'existence que son maître, il peut par magie transmettre à son maître ce qu'il perçoit, et tous deux peuvent communiquer par télépathie.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est empoisonnée pendant 5 (1d10) minutes et est inconsciente tant qu'elle est empoisonnée par cette capacité.



Horreur casquée

Horreur casquée
Créature artificielle de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux dégâts force, nécrotique, poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié, étourdi
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Résistance à la magie. L'horreur casquée a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

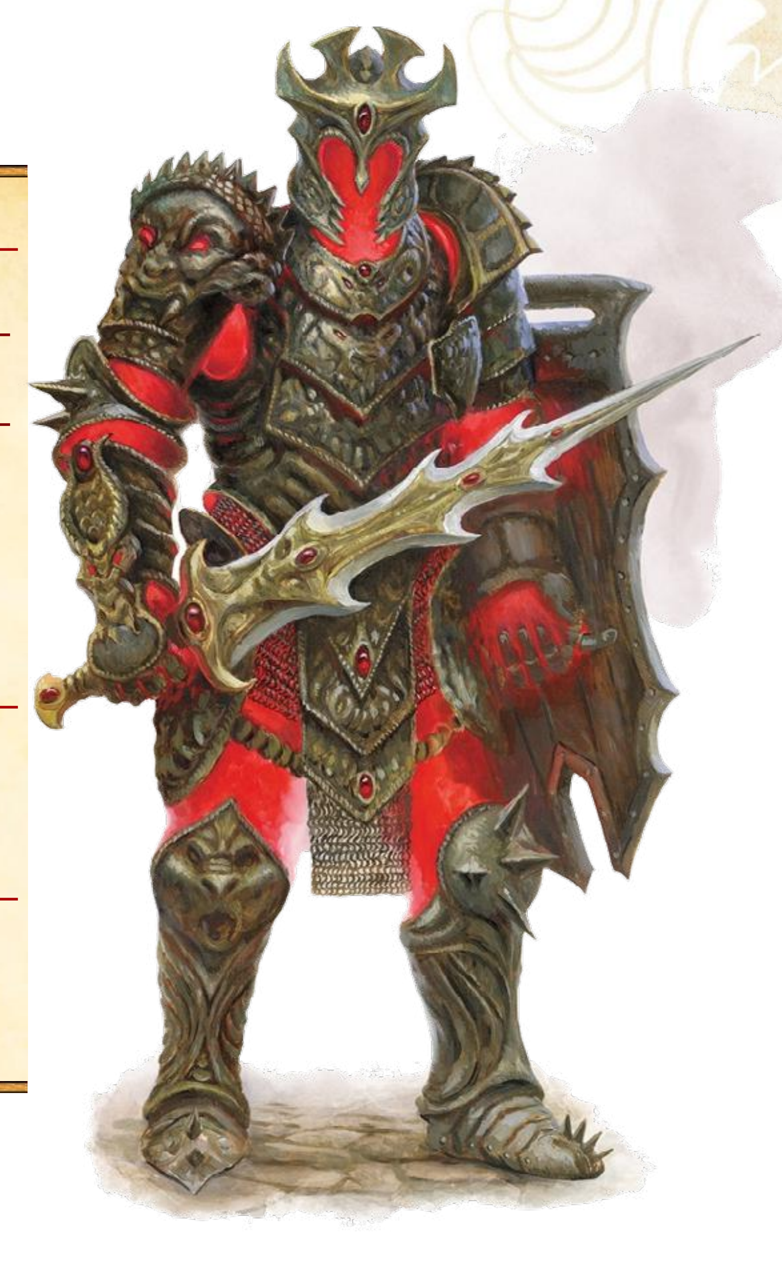
Immunité aux sorts. L'horreur casquée est immunisée à 3 sorts choisis par son créateur. Les immunités les plus courantes sont celles aux sorts de *boule de feu, métal brûlant* et *éclair.*

Actions

Attaques multiples. L'horreur casquée effectue deux attaques d'épée longue.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Physiologie artificielle. L'horreur casquée n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.







Horreur chasseresse



Horreur chasseresse

Créature artificielle de taille G, loyal mauvais [MDF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 210 (20d10 + 100)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +10, Sag +5
Compétences Perception +5, Discrétion +8
Immunités aux dégâts nécrotique, poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamanium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues comprend l'Abyssal, l'Elfique, et le Commun des profondeurs mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Traqueur sans faille. L'horreur chasseresse se voit attribuer une proie par son maître. La proie peut être une créature ou un objet spécifique que son maître connait personnellement, ou elle peut être un type général de créature ou d'objet que le maître a déjà vu. L'horreur chasseresse connait la direction et la distance à laquelle se trouve sa proie aussi longtemps qu'elles se trouvent toutes les deux sur le même plan d'existence. Une horreur chasseresse ne peut avoir qu'une proie désignée à la fois. L'horreur chasseresse connaît également en permanence l'endroit où se trouve son maître.

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée de l'horreur chasseresse est la Sagesse (sauvegarde DD 13). L'horreur chasseresse peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles.

3/ jour chacun : *changement de plan* (personnel et une créature incapable d'agir uniquement, qui est considérée comme consentante pour le fonctionnement du sort), *toile d'araignée*

Actions

Attaques multiples. L'horreur chasseresse effectue deux attaques de patte antérieure et utilise une fois son rayon de force ou son rayon paralysant, si disponible.

Patte antérieure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts tranchants.

Rayon de force. L'horreur chasseresse cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 27 (5d10) dégâts de force en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Rayon paralysant (Recharge 5-6). L'horreur chasseresse cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine dêtre paralysée pendant 1 minute. La cible paralysée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Si la créature paralysée est de taille M ou inférieure, l'horreur chasseresse peut l'emmener lorsqu'elle se déplace, sans que cela ne diminue sa vitesse au sol ou sa vitesse d'escalade.

Horreur crochue



Horreur crochue

Créature monstrueuse de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 3 m, Perception passive 13
Langues Porte-crocs
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Echolocation. L'horreur crochue ne peut pas utiliser sa Vision aveugle s'il est assourdi.

Ouïe aiguisée. L'horreur crochue a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. L'horreur crochue effectue deux attaques de crochet.

Crochet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Croissance de l'horreur crochue [OotA]

Après être sorti de son œuf, l'horreur crochue grandit rapidement. Modifiez les statistiques de l'horreur crochue de gauche tel qu'indiqué dans la table Croissance de l'Horreur crochue.

Croissance de l'Horreur crochue

Âge	Taille	Modifications
Nouveau-né (jusqu'à 1 mois)	TP	CA 10 ; 4 (1d4 + 2) points de vie ; vitesse 3 m, escalade 3 m ; For 9 (-1) ; aucune attaque ; FP 0 (0 XP)
Jeune (1-3 mois)	P	CA 11 ; 11 (2d6 + 4) points de vie ; vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m ; For 12 (+1) ; attaque de crochet +3 au toucher, allonge 1,50 m, dégâts 3 (1d4 + 1) perforants ; FP 1/4 (50 XP)
Adolescent (3-6 mois)	M	CA 13 ; 39 (6d8 + 12) points de vie ; vitesse 6 m, escalade 6 m ; For 15 (+2) ; attaque de crochet +4 au toucher, allonge 1,50 m, dégâts 5 (1d6 + 2) perforants ; FP 2 (450 XP)
Adulte (6+ mois)	L	Voir les statistiques de l'Horreur crochue normale.



Hurleur

Hurleur

Fiélon de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	5 (-3)	20 (+5)	6 (-2)

Compétences Perception +8
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions effrayé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Tactiques de groupe. Le hurleur a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du hurleur se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le hurleur effectue deux attaques de morsure.

Morsure déchiquetante. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants + 22 (4d10) dégâts psychiques si la cible est effrayée. L'attaque ignore la résistance aux dégâts.

Hurleur débilitant (Recharge 6). Le hurleur produit un rugissement aigu dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans cette zone qui n'est pas assourdie doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée jusqu'au début du prochain tour du hurleur. Tant que la cible est effrayée de la sorte, sa vitesse est diminuée par deux et elle est incapable d'agir. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au Hurlement débilitant de tous les hurleurs pour les 24 prochaines heures.



Hydre



Hydre

Créature monstrueuse de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues -
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Apnée. L'hydre peut retenir sa respiration pendant 1 heure.

Multicéphale. L'hydre possède cinq têtes. Tant qu'elle a plus d'une tête, l'hydre a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions aveuglé, charmé, assourdie, effrayé, étourdi ou inconscient.

Dès que l'hydre subit 25 points de dégâts ou plus en un seul tour, une de ses têtes meurt. Si toutes ses têtes sont tuées, l'hydre meurt.

À la fin de son tour, pour chacune des têtes tuées depuis son dernier tour, il en repousse deux nouvelles, à moins que l'hydre ait reçu des dégâts de feu depuis son dernier tour. L'hydre récupère 10 points de vie pour chaque tête ayant repoussée de cette façon.

Têtes réactives. Pour chaque tête en plus de la première que l'hydre possède, elle obtient une réaction supplémentaire qui ne peut être utilisée que pour effectuer des attaques d'opportunités.

Alerte. Quand l'hydre dort, au moins une de ses têtes reste éveillée.

Actions

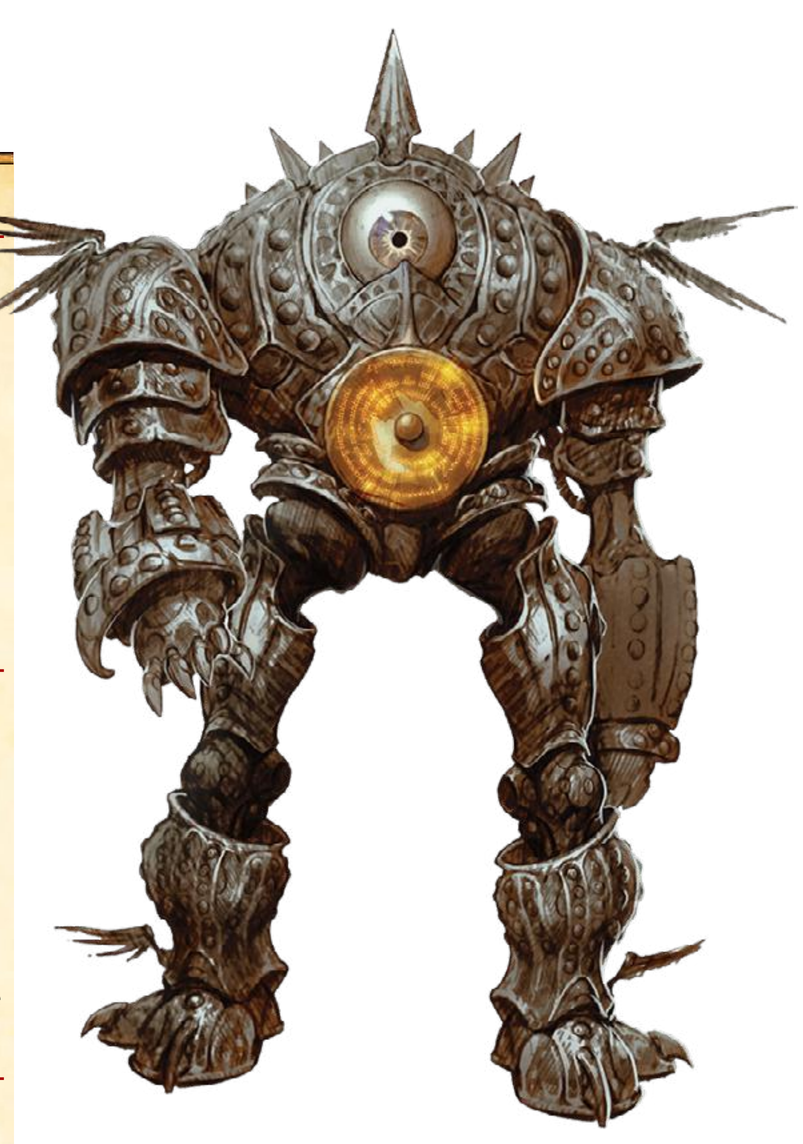
Attaques multiples. L'hydre effectue autant d'attaque de morsure qu'elle possède de tête.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.



Inéluctables

Physiologie artificielle. Un inéluctable n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Marut

Créature artificielle (inéluctable) de taille G, loyal neutre [MToF]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 432 (32d10 + 256)
Vitesse 12 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	12 (+1)	26 (+8)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Int +12, Sag +10, Cha +12
Compétences Perspicacité +10, Intimidation +12, Perception +10
Résistances aux dégâts tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 20
Langues toutes mais parle rarement
Facteur de puissance 25 (75 000 XP)

Forme immuable. Le marut est immunisé aux effets des sorts et effets magiques qui devraient modifier sa forme.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du marut est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 20). Le marut peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles.

À volonté : *changement de plan* (personnel uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si le marut rate un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Le marut a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le marut effectue deux attaques de coup.

Coup infaillible. *Attaque au corps à corps avec une arme* : touche automatiquement, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 60 dégâts de force, et la cible est repoussée de 1,50 mètre si elle est de taille TG ou inférieure.

Décret brûlant (Recharge 5-6). L'énergie des arcanes jaillit du buste du marut en un cube de 18 mètres de côté. Chaque créature présente dans cette zone subit 45 dégâts radiants. Chaque créature qui subit ces dégâts doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du marut.

Ramener à la raison. Le marut cible jusqu'à deux créatures qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 20 sous peine d'être téléportée vers un cercle de téléportation situé dans le Hall de la Concordance, sur Sigil. Une cible échoue automatiquement son jet de sauvegarde si elle est incapable d'agir. Si au moins l'une des cibles est téléportée de cette façon, le marut se téléporte avec elle jusqu'au cercle.

Après s'être téléporté de la sorte, le marut ne peut plus utiliser cette action avant d'avoir terminé un repos court ou long.



Ixitxachitl



Ixitxachitl

Aberration de taille P, chaotique mauvais [Oota]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 0 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, Ixitxachitl
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Queue barbelée. Lorsqu'une créature provoque une attaque d'opportunité de la part du ixitxachitl, le ixitxachitl peut effectuer une attaque de queue barbelée à la place d'une attaque de morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Variante : Ixitxachitl clerc

Certains ixitxachitls et ixitxachitls vampiriques sont capables de lancer des sorts divins. De telles créatures gagnent la capacité suivante.

Sorts. Le ixitxachitl est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). Le ixitxachitl a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne, création ou destruction d'eau*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, silence*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, don des langues*

Ixitxachitl vampirique

Aberration de taille M, chaotique mauvais [Oota]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 0 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, Ixitxachitl
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Régénération. Le ixitxachitl récupère 10 points de vie au début de tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Morsure vampirique. *Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher*, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum d'un montant égal aux dégâts subis, le ixitxachitl récupère un montant de points de vie équivalent. Cette diminution de points de vie maximum perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0.

Réactions

Queue barbelée. Lorsqu'une créature provoque une attaque d'opportunité de la part du ixitxachitl, le ixitxachitl peut effectuer une attaque de queue barbelée à la place d'une attaque de morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.



Jaculi



Jaculi

Bête de taille G, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d10)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Athlétisme +4, Perception +1, Discrétion +4
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Camouflage. Le jaculi a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

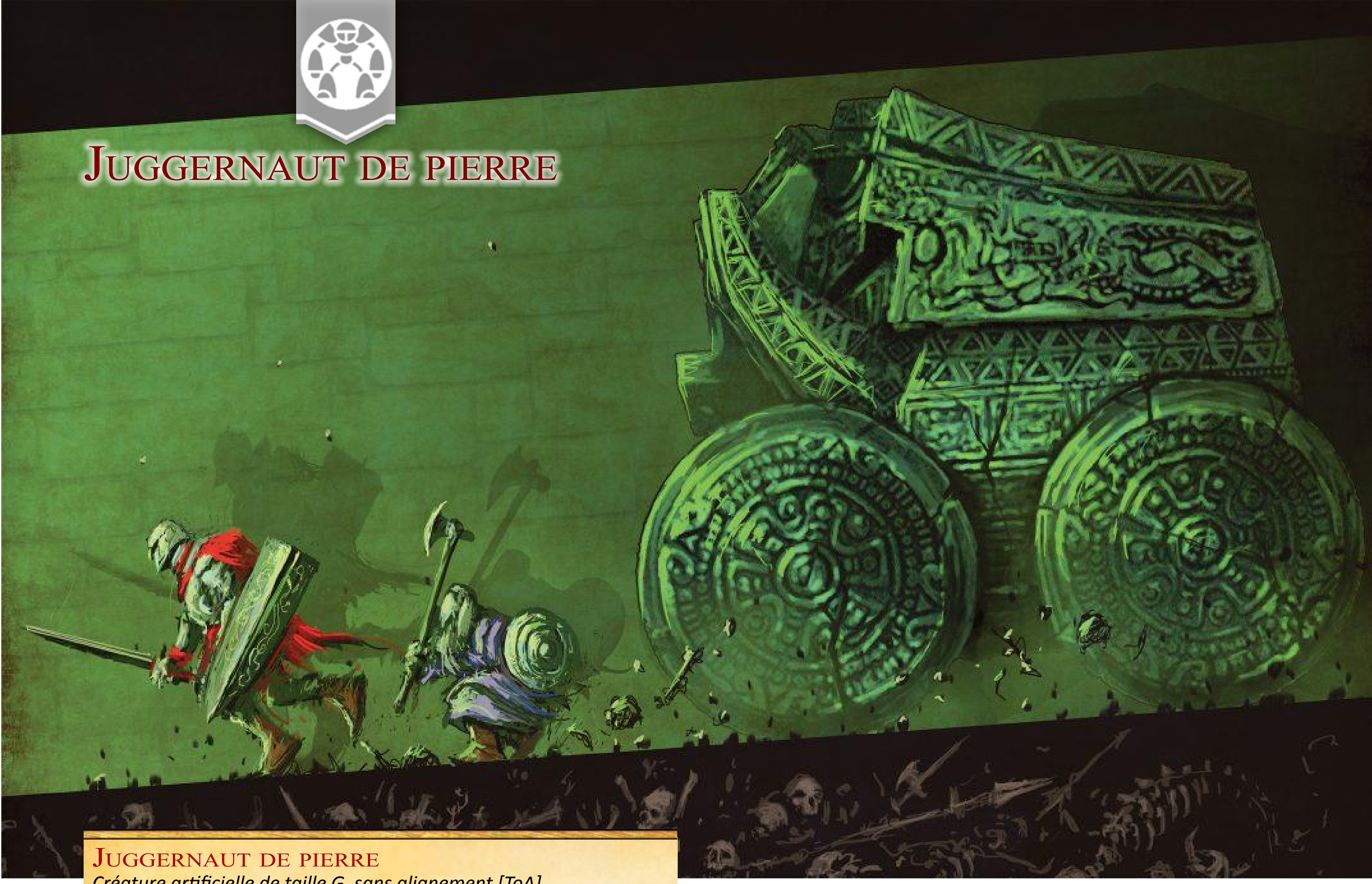
Odorat aiguisé. Le jaculi a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Attaque propulsée. Le jaculi saute en ligne droite jusqu'à une distance de 9 mètres et effectue une attaque de morsure contre une cible à sa portée. La jaculi a l'avantage au jet d'attaque s'il a sauté d'au moins 3 mètres. Si l'attaque touche, la morsure inflige 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires.

Juggernaut de pierre



Juggernaut de pierre

Créature artificielle de taille G, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10 + 75)
Vitesse 15 m (dans une seule direction choisie au début du tour)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	1 (-5)	21 (+5)	2 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques d'armes qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Roulement dévastateur. Le juggernaut peut se déplacer au travers de l'espace d'une créature à terre. Une créature dont le juggernaut entre dans l'espace pour la première fois au cours d'un tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 55 (10d10) dégâts contondants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Forme immuable. Le juggernaut est immunisé à tout sort ou effet qui devrait modifier sa forme.

Régénération. Tant qu'il possède encore au moins 1 point de vie, le juggernaut récupère par magie tous ses points de vie le matin au lever du soleil. Le juggenaut est détruit et ne se régénère pas s'il tombe à 0 point de vie.

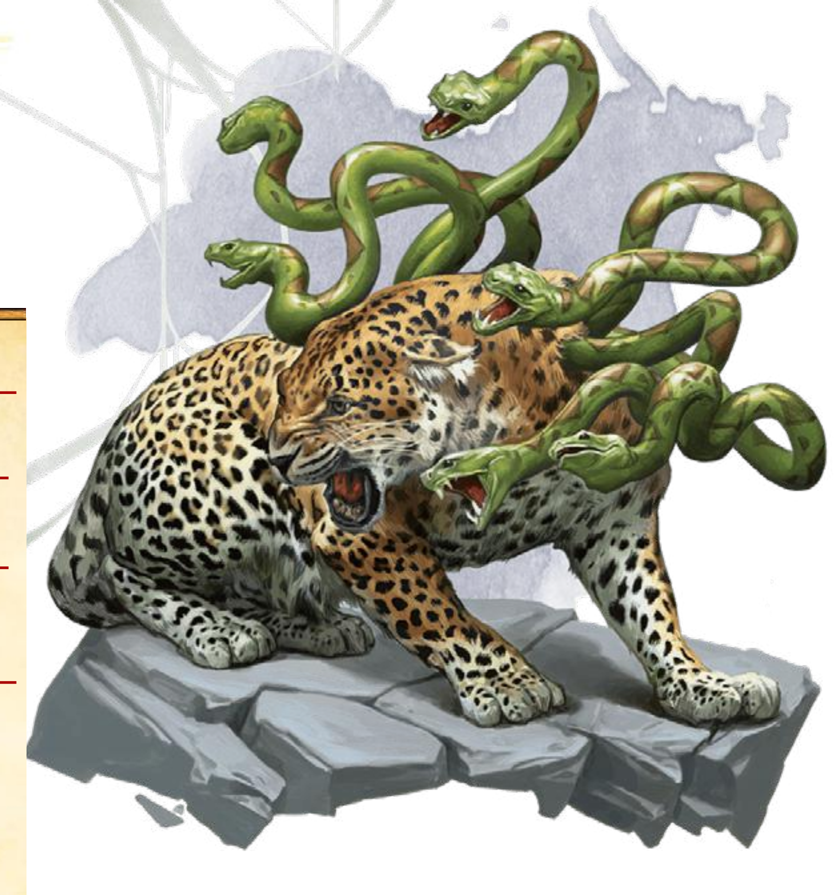
Monstre de siège. Le juggernaut inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 25 (3d12 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être jetée à terre.



Kamadan



Kamadan

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4, Discrétion +7
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Bond. Si le kamadan se déplace en ligne droite d'au moins 6 mètres en direction d'une créature puis qu'il effectue une attaque de griffe contre elle au cours du même tour et que cette attaque réussit, alors la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est jetée à terre, le kamadan peut effectuer deux attaques - une de morsure et une de serpents - contre cette cible en utilisant une seule action bonus.

Odorat aiguisé. Le kamadan a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le kamadan effectue deux attaques : une de morsure ou de griffe, et une de serpents.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Serpents. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, et subit 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil (Recharge après un repos court ou long). La kamadan crache un gaz soporifique dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour la réveiller.



Kelpie



Kelpie

Plante de taille M, neutre mauvais [TftYP]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 3 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Résistances aux dégâts contondant, feu, perforant
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Sylvestre
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Amphibien. Le kelpie peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence trompeuse. Tant que le kelpie reste immobile sous sa forme véritable, il ne peut être distingué d'algues tout à fait normales.

Forme d'algue. Le kelpie peut utiliser son action pour donner à son corps l'aspect d'un humanoïde ou d'une bête de taille Petite, Moyenne, ou Grande. Ses statistiques restent inchangées quelle que soit sa forme. Le déguisement est convainquant , à moins que le kelpie ne soit exposé à une lumière vive ou qu'il ne soit inspecté à 9 mètres ou moins, auquel cas les liaisons entre les feuilles d'algues qui le composent ont visibles. Le kelpie retrouve sa véritable forme s'il utilise une action bonus pour ce faire ou s'il meurt.

Actions

Attaques multiples. Le kelpie effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 12).

Noyade par hypnose. Le kelpie choisit un humanoïde qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 45 mètres autour de lui. Si la cible peut voir le kelpie, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être charmée par magie tant que le kelpie maintient sa concentration, pour un maximum de 10 minutes (comme s'il se concentrait sur un sort).

La créature charmée est incapable d'aigr, et au lieu de rester en apnée alors qu'elle se trouve sous l'eau, elle tente de respirer normalement et commence immédiatement à suffoquer, à moins qu'elle ne puisse respirer de l'air.

Si la cible charmée se trouve à plus de 1,50 mètre du kelpie, la cible doit se déplacer en direction du kelpie au cours de son tour par le chemin le plus court, essayant de se trouver à 1,50 mètre de lui. Il n'évite pas les attaques d'opportunité.

Avant de traverser des terrains très dangereux, comme de la lave ou une fosse, et à chaque fois qu'il subit des dégâts d'une source autre que le kelpie lui-même ou en suffoquant, la cible peut retenter son jet de sauvegarde. Une créature charmée peut également retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si le jet de sauvegarde est une réussite, l'effet prend fin pour elle.

Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immuniée contre l'hypnose de ce kelpie pour les prochaines 24 heures.

Kenku





Kenku

Humanoïde (kenku) de taille M, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Tromperie +4, Perception +2, Discrétion +5
Sens Perception passive 12
Langues comprend l'Aérien et le Commun mais ne peut parler qu'en utilisant le trait Imitation des sons.
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Embuscade. Au cours du premier round, le kenku a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre toute créature qu'il a surprise.

Imitation des sons. Le kenku peut imiter tous les sons qu'il a déjà entendus, y compris les voix. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Créer un PNJ Kenku

Si vous souhaitez créer un PNJ kenku, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :
Caractéristiques : +2 Dex
Capacité : Embuscade, Imitation des sons
Langues : comprend l'Aérien et le Commun mais ne peut parler qu'en utilisant le trait Imitation des sons

Kenku, évocateur

Humanoïde (kenku) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 13 (16 avec *armure de mage*)
Points de vie 80 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +7
Compétences Arcanes +7, Tromperie +2, Perception +4, Discrétion +6
Sens Perception passive 13
Langues comprend le Commun et l'Aérien mais ne peut parler qu'en utilisant le trait Imitation des sons.
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Embuscade. Le kenku a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre toute créature qu'il a surprise.

Imitation des sons. Le kenku peut imiter tous les sons qu'il a déjà entendus, y compris les voix. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Sort mineur puissant. Lorsque l'évocateur lance un sort mineur de l'école de l'évocation et échoue son jet d'attaque, ou si la cible réussit son jet de sauvegarde, la cible subit quand même la moitié des dégâts du sort mineur mais ne souffre d'aucun autre effet.

Sorts façonnés. Lorsque l'évocateur lance un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures qu'il peut voir, il choisit un nombre de ces créature égal à 1 + niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde et ne subissent aucun dégât si elles devaient normalement subir la moitié des dégâts du sort.

Adepte élémentaire (foudre). Les sorts de l'évocateur ignorent la résistance aux dégâts de foudre que la cible pourrait avoir. De plus, lorsque l'évocateur lance un sort qui inflige des dégâts de foudre, il considère un résultat de 1 sur tout dé de dégâts comme étant un 2.

Sorts. L'évocateur est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour des attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes,décharge électrique, lumière, illusion mineure, coup de tonnerre, rafale*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, feuille morte, nappe de brouillard, absorption des éléments,*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, immobilisation de personnes, bourrasque*
Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, forme gazeuse, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *fléau élémentaire, invisibilité supérieure, sphère de tempête*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contrôle des vents, mission*
Niveau 6 (1 emplacement) : *emprise sur les vents*

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme:* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.



Ki-rin

Le repaire du Ki-rin

Effets régionaux

La nature céleste du ki-rin transforme la région qui environne son repaire. Des voyages peuvent rencontrer chacun des effets magiques suivants au cours de leur périple dans ces contrées :

- L'eau qui s'écoule dans un rayon de 4,8 kilomètres autour du repaire du ki-rin est pure. Toute tentative de croupissement ou d'empoisonnement de l'eau ne reste effective que 3 minutes maximum.
- Les animaux, les plantes, et les créatures bonnes se trouvant dans un rayon de 4,8 kilomètres autour du repaire du ki-rin sont plus vigoureuses et mutent jusqu'à prendre une forme idéalisée. De telles créatures sont rarement agressives envers les autres créatures, mises à part leurs proies habituelles. Les créatures mauvaises ne peuvent pas supporter l'atmosphère bénie qui règne dans la zone, et choisissent généralement de vivre éloignées du domaine du ki-rin.
- Les malédictions, les maladies, et les poisons affectant les créatures d'alignement bon sont supprimés lorsque ces créatures se trouvent dans un rayon de 4,8 kilomètres autour du repaire du ki-rin.
- Un ki-rin peut lancer le sort contrôle du climat tant qu'il se trouve dans un rayon de 4,8 kilomètres autour de son repaire. Le point d'origine du sort est toujours le point en extérieur le plus proche du centre du repaire du ki-rin. Le ki-rin n'a pas besoin de garder une vue dégagé sur le ciel ni de se concentrer sur le sort pour que les changements climatiques qu'il a opérés persistent.
- Dans un rayon de 4,8 kilomètres autour du repaire, les vents protègent les créatures non-mauvaises qui font une chute, à condition que cette chute ne soit pas due au ki-rin ou à ses alliés. De telles créatures descendent à une vitesse de 18 mètres par round et ne subissent aucun dégât de chute.



Lorsque le ki-rin meurt, tous ses effets disparaissent immédiatement, cependant les effets revigorants sur la faune et la flore persistent pendant 3 ans.

Ki-rin

Céleste de taille TG, loyal bon [VGM]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 152 (16d12 + 48)
Vitesse 18 m, vol 36 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Compétences Perception +9, Perspicacité +9, Religion +8
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du ki-rin est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le ki-rin peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

A volonté : *forme gazeuse, image accomplie (lancé au niveau 6), vent divin*
1/ jour : *création de nourriture et d'eau*

Résistance légendaire (3/jour). Si le ki-rin échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Le ki-rin a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du ki-rin sont magiques.

Sorts. Le ki-rin est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique de sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, réparation, flamme sacrée, stabilisation, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, détection du mal et du bien, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, restauration partielle, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, délivrance des malédictions, communication à distance*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement, gardien de la foi*
Niveau 5 (3 emplacements) : *restauration supérieure, soins de groupe, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *festin des héros, vision suprême*
Niveau 7 (1 emplacement) : *forme éthérée, changement de plan*
Niveau 8 (1 emplacement) : *contrôle du climat*
Niveau 9 (1 emplacement) : *résurrection suprême*

Actions

Attaques multiples. Le ki-rin effectue trois attaques : deux de sabot et une de corne.

Sabot. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d4 + 5) dégâts contondants.

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Actions légendaires

Le ki-rin peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le ki-rin récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le ki-rin effectue un jet de Sagesse (Perception) ou un jet de Sagesse (Perspicacité).

Châtiment. Le ki-rin effectue une attaque de sabot ou lance le sort *flamme sacrée*.

Déplacement. Le ki-rin se déplace de la moitié de sa vitesse de déplacement au maximum, sans provoquer d'attaques d'opportunités.



Kobolds





Kobold

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d6 - 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactiques de groupe. Le kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kobold se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Créer un PNJ Kobold

Si vous souhaitez créer un PNJ kobold, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : -4 For, +2 Dex
Capacité : Tactiques de groupe, Sensibilité à la lumière du soleil
Taille : P
Vitesse : 6 m
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres
Langues : Commun, Draconique

Kobold ailé

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d6 - 3)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactiques de groupe. Le kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kobold se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Chute de pierre. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, une cible se trouvant directement au-dessous du kobold. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.





Kobold, bouclier-dragon

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 44 (8d6 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Compétences Perception +1
Résistances aux dégâts voir le trait Résistance du dragon
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Résistance du dragon. La koboldа une résistance à un type de dégâts qui dépend de la couleur du dragon qui lui a conféré ce pouvoir (au choix ou lancez un d10) : 1-2, acide (noir) ; 3-4, froid (blanc) ; 5-6, feu (rouge) ; 7-8 , foudre (bleu) ; 9-10 , poison (vert).

Coeur du dragon. Si le kobold est effrayé ou paralysé par un effet qui autorise un jet de sauvegarde, il peut retenter son jet de sauvegarde au début de son tour pour mettre fin à l'effet qui les affecte lui et tous les kobolds se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Tout kobold qui est affecté par ce trait (y compris le bouclier-dragon) a l'avantage à son prochain jet d'attaque.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactiques de groupe. Le kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kobold se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le kobold effectue deux attaques de corps à corps.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.



Kobold, ensorceleur d'écailles

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d6 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Compétences Arcanes +2, Médecine +1
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts. Le kobold est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, main de mage, réparation, vaporisation de poison*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne, orbe chromatique, repli expéditif*
Niveau 2 (2 emplacements) : *rayon ardent*

Points de sorcellerie. La kobold possède 3 points de sorcellerie. Il récupère l'ensemble des points de sorcellerie qu'il a dépensés après avoir terminé un repos long. Il peut dépenser ses points de sorcellerie pour gagner l'un des effets suivants :

Sort intensifié. Lorsqu'il lance un sort qui force une créature à effectuer un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort, le kobold peut dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à l'une des cibles du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre ce sort.
Sort subtil. Lorsque le kobold lance un sort, il peut dépenser 1 point de sorcellerie pour lancer ce sort sans composantes somatiques ou verbales.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactiques de groupe. Le kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kobold se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Kobold, inventeur

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d6 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Compétences Perception +0
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Tactique de groupe. Un kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et que cet allié n'est pas incapable d'agir.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Invention militaire. Le kobold utilise l'une des options suivantes (lancez un d8 ou choisissez) ; le kobold ne peut utiliser chaque option qu'une seule fois par jour :

1. Acide. Le kobold jette une **flasque d'acide**. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 1,50/6 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts d'acide.

2. Feu grégeois. Le kobold jette une flasque de **feu grégeois**. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 1,50/6 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts de feu au début de chacun des tours de la cible. Une créature peut mettre un terme aux dégâts continus en utilisant son action pour effectuer un jet de Dextérité DD 10 afin d'éteindre les flammes.

3. Soulier de mille-pattes. Le kobold lance un petit soulier dans une espace de 1,50 mètre de côté et se trouvant à 6 mètres de lui maximum. Une **nuée d'insectes (mille-pattes)** possédant 11 points de vie sort du soulier et lance sa propre initiative. À la fin de chacun des tours de la nuée, il y a 50 % de chance qu'elle se disperse.

4. Pot de vase verte. Le kobold lance un pot en terre rempli de **vase verte** sur une cible, le pot se brise et déverse son contenu à l'impact. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 1,50/6 m, une cible. *Dégâts* : La cible est recouverte par amas de vase verte (voir le chapitre 5 du Dungeon Master's Guide). *Échec* : Un amas de vase verte recouvre une section carrée de mur ou de sol de 1,50 mètre d'arête, déterminée aléatoirement, et se trouvant à 1,50 mètre de la cible.

5. Pot de vers des charniers. Le kobold lance un pot en terre dans un espace carré de 1,50 mètre d'arête et se trouvant à 6 mètres de lui maximum, le pot se brise et déverse son contenu à l'impact. Une **nuée de vers des charniers** (voir appendice A) sort du pot brisé et rend cette zone dangereuse.

6. Scorpion sur une canne. Le kobold effectue une attaque de corps à corps avec un **scorpion** ficelé à l'extrémité d'une perche de 1,50 mètre de long. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9, et subit 4 (1d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

7. Putois en cage. Le kobold relâche un **putois** dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre de lui. Le putois a un vitesse de 6 mètres, une CA de 10, 1 point de vie, et aucune attaque efficace. Il lance l'initiative et, au cours de son tour, utilise son action de Vaporisation de musc sur une créature aléatoire se trouvant à 1,50 mètre de lui. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. En cas d'échec au jet, la cible a des haut-le-cœur et ne peut plus utiliser d'action pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Une créature qui n'a pas besoin de respirer ou qui est immunisée au poison réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Une fois que le putois a sécrété son musc, il ne peut plus recommencer avant d'avoir terminé un repos court ou long.

8. Nid de guêpes dans un sac. Le kobold jette un petit sac sur un espace de 1,50 mètre d'arête et situé à 6 mètres de lui maximum. Une **nuée d'insectes (guêpes)** possédant 11 points de vie sort du sac et lance son initiative. À la fin de chacun des tours de la nuée, il y a 50 % de chance qu'elle se disperse.



Kobold, grand ensorceleur d'écailles noires

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [ALS6]

Classe d'armure 16 (*cape de protection*, armure naturelle)
Points de vie 42 (6d6 + 21)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For -1, Dex +3, Con +3, Int +2, Sag +3, Cha +6
Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Perception +2
Résistances aux dégâts acide
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Draconique , Nain, Orque
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Résistance draconique. Les points de vie du kobold sont augmentés de 7 et sa CA est égale à 13 + modificateur de Dextérité (déjà inclu).

Affinité élémentaire (acide). Lorsque le kobold lance un sort qui inflige des dégâts d'acide, le sort inflige 3 dégâts d'acide supplémentaires.

Sorts. Le kobold est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, aspersion d'acide*, lumière, illusion mineure, vaporisation de poison*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, orbe chromatique**
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flèche acide de Melf*, image miroir*
Niveau 3 (2 emplacements) : *boule de feu, rapidité*
** sort infligeant des dégâts d'acide*

Points de sorcellerie. La kobold possède 6 points de sorcellerie. Il récupère l'ensemble des points de sorcellerie qu'il a dépensés après avoir terminé un repos long. Il peut dépenser ses points de sorcellerie pour gagner l'un des effets suivants :

Sort intense. Lorsqu'il lance un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le kobold peut dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.
Sort jumeau. Quand le kobold jette un sort qui ne vise qu'une seule créature et n'a pas de portée personnelle, il peut dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour viser une deuxième créature dans la portée avec le même sort (1 point de sorcellerie si le sort est un sort mineur).

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Equipement spécial. Le kobold porte une *cape de protection* qui lui confère un bonus de +1 à la classe d'armure et aux jets de sauvegarde (déjà inclus ci-dessus).

Tactiques de groupe. Le kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kobold se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Kobold, péon de la tribu

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais [ALS

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Sarbacane. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 7,50/30 m, une créature. *Dégâts* : 3 dégâts perforants.

Korred



Korred

Fée de taille P, chaotique neutre [VGM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d6 + 60)
Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

Compétences Athlétisme +9, Perception +5, Discrétion +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception des vibrations à 36 m, Perception passive 15
Langues Nain, Gnome, Sylvestre, Terreux, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Crinière contrôlable. Le korred a au moins une corde tissée à partir de ses cheveux longue de 15 mètres. En utilisant une action bonus, le korred ordonne à une telle corde, se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, de se déplacer de 6 mètres maximum et d'enchevêtrer une créature de taille G ou inférieure que le korred peut voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être agrippée par la corde (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée. Le korred peut utiliser une action bonus pour libérer la cible, qui est également libérée si le korred meurt ou devient incapable d'agir.

Une corde de cheveux de korred a une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie au début de chacun des tours du korred tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie et que le korred est vivant. Si la corde tombe à 0 point de vie, elle est détruite.

Sorts innés. La caractéristique de sorts innés du korred est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants sans avoir besoin d'aucunes composantes :

A volonté : communion avec la nature, fusion dans la pierre, façonnage de la pierre.

1/ jour chacun : invocation d'élémentaire (emplacement de niveau 6 ; galeb duhr, gargouille, élémentaire de la terre, ou xorn uniquement), danse irrésistible d'Otto.

Camouflage dans les rochers. Le korred a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Force de la pierre. Tant qu'il est sur le sol, le korred inflige 2 dés de dégâts supplémentaires avec n'importe quelle attaque d'arme (inclus ci-dessous).

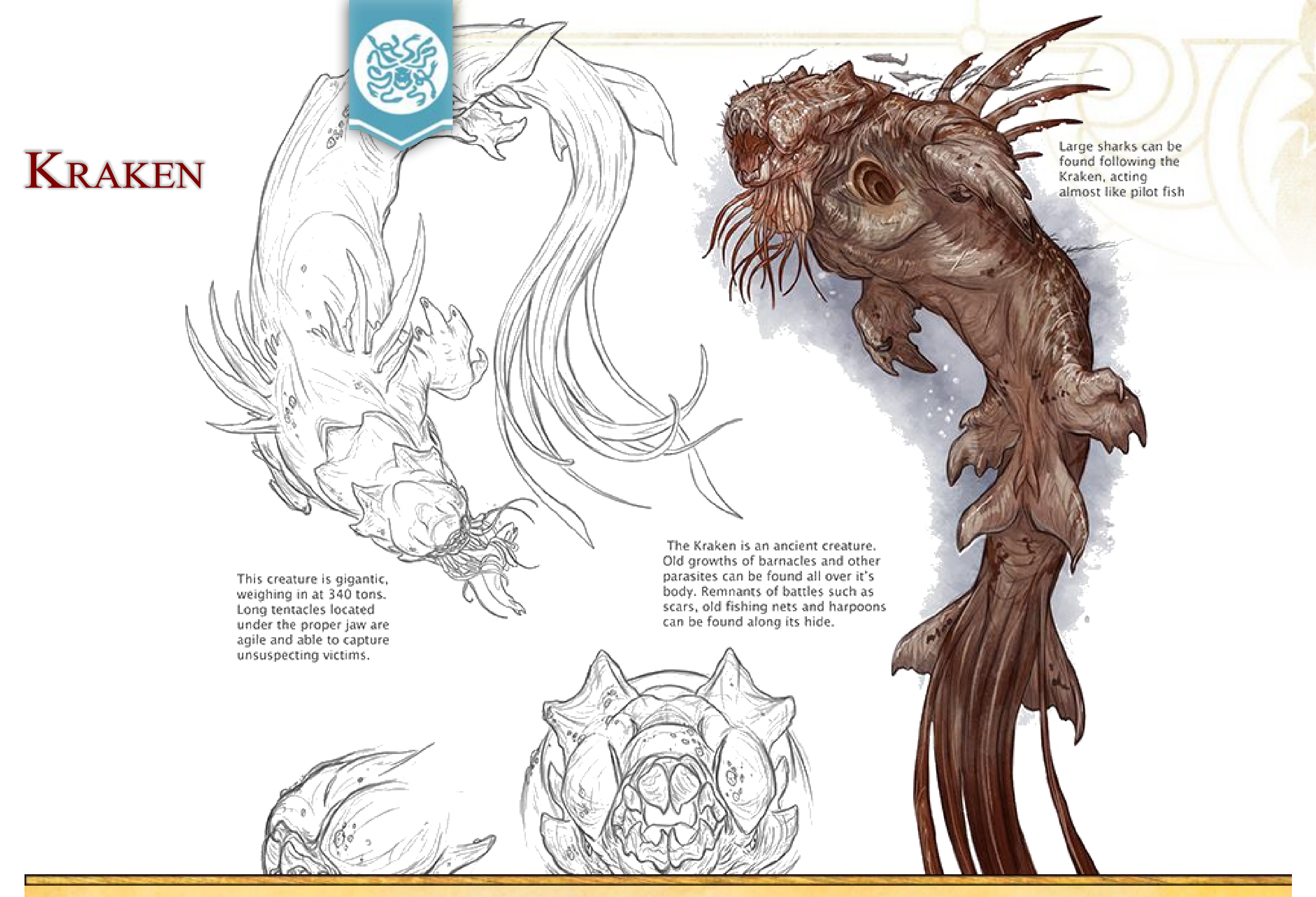
Actions

Attaques multiples. Le korred effectue deux attaques de massue ou de rocher.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (1d8 + 6) dégâts contondants, ou 19 (3d8 + 6) dégâts contondants si le korred est sur le sol.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 18/36 m, une cible. Dégâts : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants, ou 24 (4d8 + 6) dégâts contondants si le korred est sur le sol.

Kraken



Kraken

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 472 (27d20 + 189)
Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Sag +11
Immunités aux dégâts foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions effrayé, paralysé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 14
Langues comprend l'Abyssal, le Céleste, l'Infernal, et le Primaire mais ne peut pas parler, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Amphibien. Le kraken peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Liberté de mouvement. Le kraken ignore les terrains difficiles, les effets magiques réduisant la vitesse de déplacement, et ceux qui devraient l'entraver. Il peut dépenser 1,50 mètre de déplacement pour s'échapper d'entraves non-magiques ou de la condition agrippé.

Monstre de siège. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de tentacule, il peut remplacer chacune d'elles par une action Catapultage.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 23 (3d8 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure agrippée par le kraken, la créature est engloutie et n'est plus agrippée. Tant qu'elle est engloutie par le kraken, la créature est aveuglée et entravée, elle possède un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du kraken, et elle subit 42 (12d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du kraken.

Si le kraken subit 50 dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature qu'il a engloutie, le kraken doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, elles se retrouvent à terre dans un rayon de 3 mètres autour du kraken. Si le kraken meurt, une créature engloutie n'est plus entravée par le kraken et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 4,50 mètres de déplacement, elle en sort et se retrouve à terre.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts :* 20 (3d6 + 10) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 18). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée. Le kraken possède 10 tentacules, chacune d'entre elles peut agripper une cible.

Catapultage. Une créature agrippée ou un objet tenu, de taille G ou inférieure, par le kraken est lancé à 18 mètres dans une direction aléatoire et se retrouve à terre. Si une cible lancée percute une surface solide, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants tous les 3 mètres parcourus dans les airs. Si la cible percute une autre créature, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 sous peine de subir le même montant de dégâts et d'être jetée à terre.

Tempête d'éclairs. Le kraken crée par magie trois éclairs, chacun d'entre eux peut frapper une cible que le kraken peut voir et se trouvant à 36 mètres de lui maximum. Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le kraken peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le kraken récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque de Tentacule ou Catapultage. Le kraken effectue une attaque de tentacule ou utilise son Catapultage.

Tempête d'éclairs (coûte 2 actions). Le kraken utilise sa Tempête d'éclairs.

Nuage d'encre (coûte 3 actions). Tant qu'il se trouve sous l'eau, le kraken expulse un nuage d'encre dans un rayon de 18 mètres. Le nuage contourne les angles des murs, et cette zone est fortement obscurcie pour toutes les créatures à l'exception du kraken. Chaque créature, à l'exception du kraken, qui termine son tour dans le nuage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23, et subit 16 (3d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un courant fort disperse le nuage d'encre, qui disparaît sinon à la fin du prochain tour du kraken.



Le repaire du Kraken

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le kraken utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Un puissant courant parcourt le repaire du kraken. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 18 mètres du kraken doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 23 sous peine d'être repoussée à 18 mètres du kraken. En cas de réussite, la créature n'est que repoussée du kraken que sur 3 mètres.
- Les créatures se trouvant dans l'eau dans un rayon de 18 mètres autour du kraken ont une vulnérabilité aux dégâts de foudre jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- L'eau dans le repaire du kraken devient chargée électriquement. Toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour du kraken doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23, et subissent 10 (3d6) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de kraken est pervertie par la présence blasphématoire de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Le kraken peut modifier, à volonté, le climat dans un rayon de 10 kilomètres autour de son repaire. L'effet est identique au sort *contrôle du climat*.
- Les élémentaires d'eau se rassemblent dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire. Ces élémentaires ne peuvent pas sortir de l'eau et ont une valeur d'Intelligence et de Charisme de 1 (-5).
- Les créatures aquatiques se trouvant dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire, et qui ont une valeur d'Intelligence de 2 ou moins, sont charmées par le kraken et deviennent agressives envers tout intrus pénétrant dans cette zone.

Lorsque le kraken meurt, tous ces effets régionaux se dissipent immédiatement.





Kraken malformé

Créature monstrueuse de taille TG, chaotique mauvais [TftYP]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +11, Con +9, Int +4, Sag +6, Cha +6
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts foudre
Immunités aux conditions effrayé, paralysé
Sens Vision véritable à 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Amphibien. Le kraken peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Monstre de siège. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de tentacule. L'une d'entre elles peut être remplacée par une attaque de morsure , et n'importe laquelle d'entre elles peut être remplacée par une action Catapultage.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d8 + 7) dégâts perforants.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d6 + 7) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 16). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée. Le kraken possède 10 tentacules, chacune d'entre elles peut agripper une cible.

Catapultage. Une créature agrippée ou un objet tenu, de taille M ou inférieure, par le kraken est lancé à 18 mètres dans une direction aléatoire et se retrouve à terre. Si une cible lancée percute une surface solide, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants tous les 3 mètres parcourus dans les airs. Si la cible percute une autre créature, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 sous peine de subir le même montant de dégâts et d'être jetée à terre.

Tempête d'éclairs. Le kraken crée par magie trois éclairs, chacun d'entre eux peut frapper une cible que le kraken peut voir et se trouvant à 45 mètres de lui maximum. Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Kruthik

Kruthik, jeune

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m, creusement 3 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues Kruthik
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Odorat aiguisé. Le kruthik a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le kruthik a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kruthik se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Tunnelier. Le kruthik peut creuser au travers de la roche solide à la moitié de sa vitesse de creusement et laisse derrière lui un tunnel de 75 centimètres de diamètre.

Actions

Coup de crochet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Kruthik, adulte

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 11
Langues Kruthik
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Odorat aiguisé. Le kruthik a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le kruthik a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kruthik se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Tunnelier. Le kruthik peut creuser au travers de la roche solide à la moitié de sa vitesse de creusement et laisse derrière lui un tunnel de 75 centimètres de diamètre.

Actions

Attaques multiples. Le kruthik effectue deux attaques de coup de corchet ou deux attaques d'épine.

Coup de crochet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Épine. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Kruthik, Seigneur de la ruche

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 12
Langues Kruthik
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Odorat aiguisé. Le kruthik a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le kruthik a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kruthik se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Tunnelier. Le kruthik peut creuser au travers de la roche solide à la moitié de sa vitesse de creusement et laisse derrière lui un tunnel de 75 centimètres de diamètre.

Actions

Attaques multiples. Le kruthik effectue deux attaques de coup de corchet ou deux attaques d'épine.

Coup de crochet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Épine. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Vaporisation d'acide (Recharge 5-6). Le kruthik vaporise de l'acide dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 22 (4d10) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Kuo-toa





Kuo-toa

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Amphibien. Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Perception d'un autre monde. Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres et qui est invisible ou se trouvant dans le plan Éthéré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.

Visqueux. Le kuo-toa a l'avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à la condition agrippé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Filet. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 1,50/4,50 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts :* la cible est entravée. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force DD 10 pour se libérer, ou libérer une autre créature prise dans le filet, mettant un terme à cet effet en cas de réussite. Infliger 5 points de dégâts tranchants au filet (CA 10) libère la cible sans la blesser et détruit le filet.

Réactions

Bouclier collant. Lorsqu'une créature échoue une attaque d'arme de corps à corps contre le kuo-toa, le kuo-toa utilise son bouclier collant pour attraper l'arme. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11, sous peine de voir son arme se coller au bouclier du kuo-toa. Si le porteur de l'arme ne peut pas, ou ne veut pas, la lâcher, il est agrippé jusqu'à ce que l'arme ne soit plus collée. Tant qu'elle adhère au bouclier, l'arme ne peut pas être utilisée. Une créature peut libérer l'arme en utilisant son action pour effectuer un jet de Force DD 11 et en le réussissant.

Kuo-toa, archiprêtre

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Compétences Perception +9, Religion +6
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Amphibien. Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Perception d'un autre monde. Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres et qui est invisible ou se trouvant dans le plan Éthéré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.

Visqueux. Le kuo-toa a l'avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à la condition agrippé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts. Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Le kuo-toa a préparé les sorts de clerc suivants:

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, sanctuaire, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, arme spirituelle*
Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *contrôle de l'eau, divination*
Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, soins de groupe*

Actions

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue deux attaques de corps à corps.

Sceptre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants + 14 (4d6) dégâts de foudre.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.





Kuo-toa, fouet

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Religion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Perception d'un autre monde. Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres et qui est invisible ou se trouvant dans le plan Éthéré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.

Visqueux. Le kuo-toa a l'avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à la condition agrippé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Sorts. Le kuo-toa est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Le kuo-toa a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bouclier de la foi, fléau*

Actions

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue deux attaques : une de morsure et une de bâton à pinces.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Bâton à pinces. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce que la cible ne soit plus agrippée, le kuo-toa ne peut pas utiliser son bâton à pinces contre une autre cible.

Variante : Kuo-toa, sentinelle

Un kuo-toa sentinelle a un facteur de puissance de 3 (700 XP). Il possède les mêmes statistiques que le kuo-toa fouet, excepté le fait qu'il ajoute son modificateur de Sagesse à sa Classe d'Armure (CA 13), il perd son trait Sorts, et remplace les options d'actions du kuo-toa fouet par celles qui suivent.

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue une attaque de morsure et deux attaques à mains nues.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de foudre, et la cible ne peut pas utiliser de réactions jusqu'à la fin du prochain tour du kuo-toa.

Créer un PNJ Kuo-toa

Si vous souhaitez créer un PNJ kuo-toa, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Capacité : Amphibien, Perception d'un autre monde, Visqueux, Sensibilité à la lumière du soleil
Vitesse : 9 m, nage 9 m
Sens : Vision dans le noir à 36 mètres
Langues : Commun des profondeurs

Lame en peine

Physiologie de mort-vivant. Une lame en peine n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Lame en peine, commandant

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier)
Points de vie 127 (15d8 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Perception +4
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Furie martiale. En utilisant une action bonus, la lame en peine peut effectuer une attaque avec une arme. Si elle le fait, les jets d'attaque contre elle ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Résistance au renvoi des morts-vivants. La lame en peine ainsi que toutes les lames en peine se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Attaques multiples. La lame en peine effectue deux attaques avec une arme.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Appel aux armes ! (1/jour). Pour utiliser cette action, la lame en peine doit avoir subi des dégâts au cours de ce combat. Si la lame en peine peut utiliser cette action, elle obtient l'avantage à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour, et 1d4 + 1 guerriers lames en peine apparaissent dans des espaces inoccupés situés dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Les guerriers restent jusqu'à ce qu'ils tombent à 0 point de vie, et ils jouent leur tour immédiatement après le tour du commandant, avec la même valeur d'initiative.

Lame en peine, guerrier

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (chemise de maille, bouclier)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Furie martiale. En utilisant une action bonus, la lame en peine peut effectuer une attaque avec une arme. Si elle le fait, les jets d'attaque contre elle ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.



Lamie



Lamie
Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d10 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Tromperie +7, Perspicacité +4, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Commun
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la lamie est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). La lamie put lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *déguisement (n'importe quelle forme humanoïde), image accompie*
3/jour chacun : *charme-personne, image miroir, scrutation, suggestion*
1/jour : *mission*

Actions

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques : une de griffes et une de dague ou un Toucher enivrant

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Toucher enivrant. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : la cible est maudite par magie pendant 1 heure. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, la cible a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse et à tous ses jets de caractristique.



Larve

La larve est le résultat de la transformation d'une créature se trouvant sur le plan d'Hadès et qui rate son jet de sauvegarde de Sagesse (cf. règle optionnelle du DMG : «Vile transformation» p.63)

Larve
Fiélon de taille M, neutre mauvais [DMG]

Classe d'armure 9
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	9 (-1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	2 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.





Le Roi des Escargots

Le Roi des Escargots

Créature monstrueuse de taille G, neutre [TftYP]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Tromperie +3, Discrétion +2
Résistance aux dégâts contondant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 13
Langues Olman, Primordial
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Amphibien. Le Roi des escargots peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Luminescence. Le Roi des escargots émet une lumière faible dans un rayon de 6 mètres autour de lui.

Flexible. Le Roi des escargots peut entrer dans un espace suffisamment grand pour une créature de taille M sans être considéré comme passant dans un espace étroit.

Pattes d'araignée. Le Roi des escargots peut escalader les sufaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le Roi des escargots effectue deux attaques de pseudopode.

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts contondants.

Bave acide (Recharge 4-6). Le Roi des escargots crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Leucrotta



Leucrotta

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Tromperie +2, Perception +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, Gnoll
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Odorat aiguisé. Le leucrotta a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Retraite percutante. Si le leucrotta attaque avec ses sabots, il peut utiliser l'action Se Désengager en utilisant une action bonus.

Imitation des sons. Le leucrotta peut imiter les cris des animaux et les voix humanoïdes. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, le leucrotta fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de sabots.

Actions

Attaques multiples. Le leucrotta effectue deux attaques : une de morsure et une de sabots.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants. Si le leucrotta réalise un coup critique, il lance trois fois les dés de dégâts au lieu de deux fois.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Léviathan des cieux



Léviathan des cieux

Bête de taille Gig, sans alignement [PSKa]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 247 (15d20 + 90)
Vitesse vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +3
Sens Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 sous peine d'être engloutie par le léviathan. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, a un abri total vis à vis des attaques et effets provenant de l'extérieur du léviathan, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du léviathan.

Si le léviathan subit 30 dégâts ou plus au cours du tour d'une seule créature qu'il a engloutie, le léviathan doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, qui tombent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour du léviathan. Si le léviathan meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 6 mètres de déplacement, se retrouvant alors à l'extérieur mais à terre.

Liche



Physiologie de mort-vivant. Une liche n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Le repaire de la Liche

Une liche rencontrée dans son repaire a un facteur de puissance de 22 (41 000 XP).

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), la liche utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; la liche ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- La liche lance un d8 et récupère un emplacement de sort du niveau indiqué par le dé ou d'un niveau inférieur. Si elle n'a pas d'emplacement de sort de ce niveau, ou inférieur, à récupérer, il ne se passe rien.
- La liche cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres d'elle maximum. Un lien crépitant d'énergie négative attache la cible à la liche. À chaque fois que la liche subit des dégâts, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec au jet, la liche subit la moitié des dégâts (arrondis à l'entier inférieur), et la cible subit les dégâts restants. Ce lien persiste jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20 ou jusqu'à ce que la liche ou la cible ne se trouve plus dans le repaire.
- La liche en appelle aux esprits des créatures décédées dans son repaire. Ces apparitions se matérialisent et attaquent une créature que la liche peut voir et située à 18 mètres d'elle maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subit 52 (15d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Ensuite les apparitions s'évanouissent.

Liche

Mort-vivant de taille M, tout alignement mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Int +12, Sag +9
Compétences Arcanes +18, Histoire +12, Perspicacité +9, Perception +9
Résistances aux dégâts froid, foudre, nécrotique
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 19
Langues Commun et jusqu'à cinq autres langues
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si la liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Renaissance. Si elle possède un phylactère, une liche détruite obtient un nouveau corps en 1d10 jours, récupérant tous ses points de vie et s'animant de nouveau. Le nouveau corps apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du phylactère.

Sorts. La liche est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD20, +12 au toucher avec des attaques de sort). La liche a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) *: détection de la magie, projectile magique, bouclier, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, invisibilité, flèche acide de Melf, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, contresort, dissipation de la magie, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (3 emplacements) : *nuage mortel, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration, globe d'invulnérabilité*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de la mort, changement de plan*
Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre, mot de pouvoir d'étourdissement*
Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir de mort*

Résistance au Renvoi des morts-vivants. La liche a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Toucher paralysant. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Actions légendaires

La liche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sort mineur. La liche lance un sort mineur.

Toucher paralysant (coûte 2 actions). La liche utilisant son Toucher paralysant.

Regard effrayant (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre cette magie, sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou si l'effet prend fin pour elle, la cible est immunisée au regard de la cible pour les prochaines 24 heures.

Perturbation de la vie (coûte 3 actions). Toute créature qui n'est pas de type mort-vivant, située dans un rayon de 6 mètres autour de la liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 contre cette magie et subit 21 (6d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Tarul Var, liche inférieure

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [TftYP]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 105 (14d8 + 42)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +9, Sag +7
Compétences Arcanes +9, Histoire +9, Perspicacité +7, Perception +7
Résistances aux dégâts froid, foudre, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision véritable à 18 m, Perception passive 17
Langues Commun, Abyssal, Infernal, Primordial, Thayen
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Invocation concentrée. Tant que Var se concentre sur un sort d'invocation, sa concentration ne peut pas être brisée par le fait de subir des dégâts.

Résistance légendaire (3/jour). Si la liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Renaissance. Si elle possède un phylactère, une liche détruite obtient un nouveau corps en 1d10 jours, récupérant tous ses points de vie et s'animant de nouveau. Le nouveau corps apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du phylactère.

Sorts. La liche inférieure est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). La liche a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre, illusion mineure, trait de feu*
Niveau 1 (4 emplacements) *: détection de la magie, projectile magique, bouclier, serviteur invisible**
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, rayon ardent, sphère de feu*, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle*, tentacules noirs d'Evard**
Niveau 5 (3 emplacements) : *nuage mortel*, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort*
** sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur*

Résistance au Renvoi des morts-vivants. La liche a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Toucher paralysant. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Transposition bénigne. Var se téléporte dans un emplacement inoccupé situé à 9 mètres maximum et qu'il peut voir. Il peut sinon choisir un emplacement à portée et occupé par une autre créature de taille M ou P. Si cette créature est consentante, chacune des créatures se téléporte, échangeant ainsi de place. Var ne peut réutiliser cette capacité qu'après avoir terminé un repos long ou après avoir lancé un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

Actions légendaires

La liche peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sort mineur. La liche lance un sort mineur.

Toucher paralysant (coûte 2 actions). La liche utilisant son Toucher paralysant.

Regard effrayant (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie, sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou si l'effet prend fin pour elle, la cible est immunisée au regard de la cible pour les prochaines 24 heures.



Licorne

Licorne
Céleste de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Céleste, Elfique, Sylvestre, télépathieà 18 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Charge. Si la licorne se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la licorne est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). La licorne peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, druidisme, passage sans trace*
1/ jour chacun : *apaisement des émotions, dissipation du mal et du bien, enchevêtrement*

Résistance à la magie. La licorne a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques de la licorne sont magiques.

Actions

Attaques multiples. La licorne effectue deux attaques : une de sabots et une de corne.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Toucher guérisseur (3/jour). La licorne touche une autre créature avec sa corne. La cible récupère par magie 11 (2d8 + 2) points de vie. De plus, le toucher guérisseur soigne toutes les maladies et neutralise tous les poisons qui affectent la cible.

Téléportation (1/jour). La licorne téléporte par magie, elle et jusqu'à trois autres créatures consentantes qu'elle peut voir à 1,50 mètre d'elle, y compris l'équipement qu'elles portent et transportent, dans un lieu familier de la licorne, à une distance maximale de 1,6 kilomètre.

Actions légendaires

La licorne peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La licorne récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sabots. La licorne effectue une attaque de sabots.

Bouclier scintillant (coûte 2 actions). La licorne crée un champ magique scintillant autour d'elle ou d'une autre créature qu'elle peut voir et située à 18 mètres d'elle maximum. La cible gagne un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin du prochain tour de la licorne.

Soin personnel (coûte 3 actions). La licorne récupère par magie 11 (2d8 + 2) points de vie.

Le repaire de la Licorne

Effets régionaux

Transformé par la présence de la créture céleste, le domaine d'une licorne pourrait être soumis à plusieurs des effets magiques suivants :

- Les flammes non magiques et non protégées sont éteintes à l'intérieur du domaine de la licorne. Les torches et autres feux de camp refusent de brûler, mais les lanternes ne sont pas affectées.
- Les créatures natives du domaine de la licorne ont plus de facilités pour s'y cacher ; elles ont un avantage à leur jet de Dextérité (Discrétion) effectué pour se cacher.
- Lorsque des créatures d'alignement bon lancent des sorts ou utilisent des effets magiques qui devraient faire récupérer des points de vie à une autre créature d'alignement bon, la cible récupère le nombre maximum de points de vie possible pour ce sort ou cet effet.
- Les malédictions affectant toutes les créatures d'alignement bon sont supprimées.

Si la licorne meurt, tous ces effets régionaux prennent fin immédiatement.



Lycanthropes



Variante : lycanthropes non-humains

Les statistiques présentées dans cette section partent du principe que la créature de base est un humain. Cependant, vous pouvez également utiliser ces statistiques pour créer des lycanthropes non-humains, et ajouter une touche de vraisemblance en permettant à un lycanthrope non-humain de conserver un ou plusieurs de ses traits raciaux humanoïdes. Par exemple, un elfe loup-garou pourrait avoir le trait Héritage des fées.

Personnages-Joueurs Lycanthropes

Un personnage qui devient un lycanthrope conserve ses statistiques à l'exception de ce qui est spécifié dans le type de lycanthropie. Le personnage gagne la vitesse du lycanthrope sous forme non-humanoïde, ses immunités aux dégâts, ses traits, et les actions qui ne dépendent pas de l'équipement. Le personnage maîtrise les attaques naturelles du lycanthrope, comme la morsure ou les griffes, qui infligent des dégâts comme indiqué dans les statistiques du lycanthrope. Le personnage ne peut pas parler sous forme animale.

Un humanoïde touché par une attaque qui transmet la malédiction de la lycanthropie doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 8 + bonus de maîtrise du lycanthrope + modificateur de Constitution du lycanthrope) sous peine d'être maudit. Si le personnage accepte la malédiction, son alignement devient celui défini par sa lycanthropie. Le MD est libre de décider que ce changement d'alignement place le personnage sous le contrôle du MD jusqu'à ce que la lycanthropie soit supprimée.

Les informations suivantes s'appliquent à des types de lycanthropes spécifiques.

Corbeau-garou. Le personnage gagne une Dextérité de 15 si sa valeur n'est pas déjà supérieure. Les jets d'attaque et de dégâts du bec sont basés sur la valeur la plus élevée entre la Force et la Dextérité. Le bec sous forme de corbeau inflige 1 dégât perforant (aucun modificateur de caractéristique n'est appliqué).

Ours-garou. Le personnage gagne une Force de 19 si sa valeur n'est pas déjà supérieure, et un bonus de +1 à la CA sous forme d'oure et forme hybride (armure naturelle). Les jets d'attaque et de dégâts des armes naturelles sont basés sur la Force.

Sanglier-garou. Le personnage gagne une Force de 17 si sa valeur n'est pas déjà supérieure, et un bonus de +1 à la CA sous forme de sanglier et forme hybrise (armure naturelle). Les jets d'attaque et de dégâts des défenses sont basés sur la Force. Pour le trait Charge, le DD est de 8 + bonus de maîtrise du personnage + modificateur de Force.

Rat-garou. Le personnage gagne une Dextérité de 15 si sa valeur n'est pas supérieure. Les jets d'attaque et de dégâts de la morsure sont basés sur la valeur la plus élevée entre la Force et la Dextérité.

Tigre-garou. Le personnage gagne une Force de 17 si sa valeur n'est pas déjà supérieure. Les jets d'attaque et de dégâts des armes naturelles sont basés sur la Force. Pour le trait Bond, le DD est de 8 + bonus de maîtrise du personnage + modificateur de Force.

Loup-garou. Le personnage gagne une Force de 15 si sa valeur n'est pas déjà supérieure, et un bonus de +1 à la CA sous forme de loup et forme hybride (armure naturelle). Les jets d'attaque et de dégâts des armes naturelles sont basés sur la Force.

Corbeau-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, loyal bon [CoS]

Classe d'armure 12
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 9 m, (vol 15 m sous forme de corbeau et forme hybride)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Perspicacité +4, Perception +6
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent0
Sens Perception passive 16
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de corbeau)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe. Le corbeau-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un corbeau, en un hybride humanoïde-corbeau, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Imitation des sons. Le corbeau-garou peut imiter les sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure, ou un petit cri animal. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le corbeau-garou effectue deux attaques d'arme, l'une d'entre elles peut être une attaque d'arbalète de poing.

Bec (forme de corbeau ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant sous forme de corbeau, ou 4 (1d4 + 2) dégâts perforants sous forme hybride. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous pene d'être atteinte de la lycanthropie du corbeau-garou..

Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



Loup-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme de loup et hybride
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +4, Discrétion +3
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 14
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de loup)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un loup, en un hybride humanoïde-loup, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa CA, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Ouïe et Odorat aiguisés. Le loup-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe et l'odorat..

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le loup-garou effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes ou de lance.

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie du loup-garou.

Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Lance (forme d'humanoïde uniquement). *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Ours-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre bon [MM]

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme d'ours et hybride
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme d'ours et hybride)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +7
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 17
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme d'ours)
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un ours de taille G, en un hybride humanoïde-ours de taille G, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille et sa CA, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours-garou effectue deux attaques de griffe. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques de grande hache. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie de l'ours-garou.

Griffes (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Grande hache (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.



Rat-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 12
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un rat géant, en un hybride humanoïde-rat, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le rat-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat..

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques : une seule d'être elles peut être une attaque de morsure.

Morsure (forme de rat ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie du rat-garou.

Épée courte (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Sanglier-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme de loup et hybride
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m (12 m sous formede sanglier)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 12
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de sanglier)
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Métamorphe. Le sanglier-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un sanglier, en un hybride humanoïde-sanglier, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa CA, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Charge (forme de sanglier ou hybride uniquement). Si le sanglier-garou se déplace en ligne droite sur au moins 4,50 mètres en direction d'une cible et la touche avecune attaque de défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Férocité implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier-garou tombe à 0 points de vie après avoir subi 14 points de dégâts ou moins d'un coup, il tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le sanglier-garou effectue deux attaques, une seule d'entre elles peut être une attaque de défenses.

Maillet (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Défenses (forme de sanglier ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie du sanglier-garou.



Tigre-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m (sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Métamorphe. Le tigre-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un tigre, en un hybride humanoïde-tigre, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Ouë et Odorat aiguisés. Le tigre-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe et l'odorat.

Bond (forme detigre ou hybride uniquement). Si le tigre-garou se déplace en ligne droite sur au moins 4,50 mètres en direction d'une cible et la touche avec attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Sous forme humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques de cimeterre ou deux attaques d'arc long. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un humanoïde ou effectuer deux attaques de griffe.

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie du tigre-garou.

Griffe (forme de tigre ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Cimeterre (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.





Machine des feux de l'enfer

Physiologie artificielle. Une machine des feux de l'enfer n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Machine des feux de l'enfer

Créature artificielle de taille TG, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 216 (16d12 + 112)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +8, Sag +5, Cha +0
Résistances aux dégâts froid, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Forme immuable. La machine des feux de l'enfer est immunisée à tout sort ou effet qui devrait modifier sa forme.

Résistance à la magie. La machine des feux de l'enfer a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Course fracasse-chair. La machine des feux de l'enfer se déplace en ligne droite de sa vitesse au maximum. Au cours de ce déplacement, elle peut pénétrer dans l'espace des créatures de taille G et inférieure. Une créature dont la machine des feux de l'enfer pénètre l'espace doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18. En cas de réussite au jet, la créature est repoussée de 1,50 mètres en direction de l'espace le plus proche hors de la trajectoire de la machine des feux de l'enfer. En cas d'échec au jet, la créature tombe à terre et subit 28 (8d6) dégâts contondants.

Si la machine des feux de l'enfer s'arrête sur l'espace d'une créature à terre, la créature est également entravée jusqu'à ce qu'elle ne se trouve plus dans le même espace que la machine des feux de l'enfer. Tant qu'elle est entravée de la sorte, la créature, ou une autre créature se trouvant à 1,50 mètre d'elle maximum, peut effectuer un jet de Force DD 18. En cas de réussite au jet, la créature est déplacée dans un espace inoccupé de son choix se trouvant à 1,50 mètre maximum de la machine des feux de l'enfer et n'est plus entravée.

Armes des feux de l'enfer. La machine des feux de l'enfer utilise l'une des options suivantes :

Pulvérisateur d'os fondus. La machine des feux de l'enfer projette des flammes acides dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 11 (2d10) dégâts de feu + 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les créatures qui échouent leur jet de sauvegarde sont recouvertes d'acide bouillant et subissent à la fin de chacun de leurs tours 5 (1d10) dégâts de feu + 9 (2d8) dégâts d'acide. Une créature affectée ou une autre créature se trouvant à 1,50 mètre d'une créature affectée peut utiliser son action pour enlever a mixture brûlante.

Fléau de foudre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 4,50 m, une créature. *Dégâts* : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants + 22 (5d8) dégâts de foudre. Jusqu'à trois autres créatures choisies par la machine des feux de l'enfer, qu'elle peut voir, et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de cette cible doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subissent 22 (5d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Canon du tonnerre. La machine des feux de l'enfer cible un point qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour d'elle. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 27 (5d10) dégâts contondants + 13 (2d12) dégâts de tonnerre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

SI l'option choisie tue une créature, l'âme de la créature jaillit de la rivière Styx d'Avernus sous la forme d'un lémure au bout de 1d4 heures. Si la créature n'a pas été ressuscitée entre temps, seul un sort de *souhait*, ou bien un sort de *resurrection suprême* lancé sur le cadavre du lémure tué peuvent rendre à la créature sa forme d'origine et la ramener à la vie. Les créatures artificielles et les diables sont immunisés à cet effet.

Magmatique



Magmatique

Elémentaire de taille P, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Igné
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le magmatique meurt, il éclate dans une explosion de feu et de magma. Chaque créature située dans un rayon de 3 mètres autour du magmatique doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés et situés dans la zone prennent feu.

Illumination embrasée. En utilisant une action bonus, le magmatique peut s'auto-enflammer ou éteindre ses flammes. Tant qu'il brûle, le magmatique émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Actions

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle prend feu. Jusqu'à ce qu'une créature utilise une action pour éteindre les flammes, la créature subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.



Mante obscure

Mante obscure

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +3
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Echolocation. La mante obscure ne peut pas utiliser sa Vision aveugle si elle est assourdie.

Apparence trompeuse. Tant que la mante obscure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un relief caverneux à type de stalagmite ou stalactite.

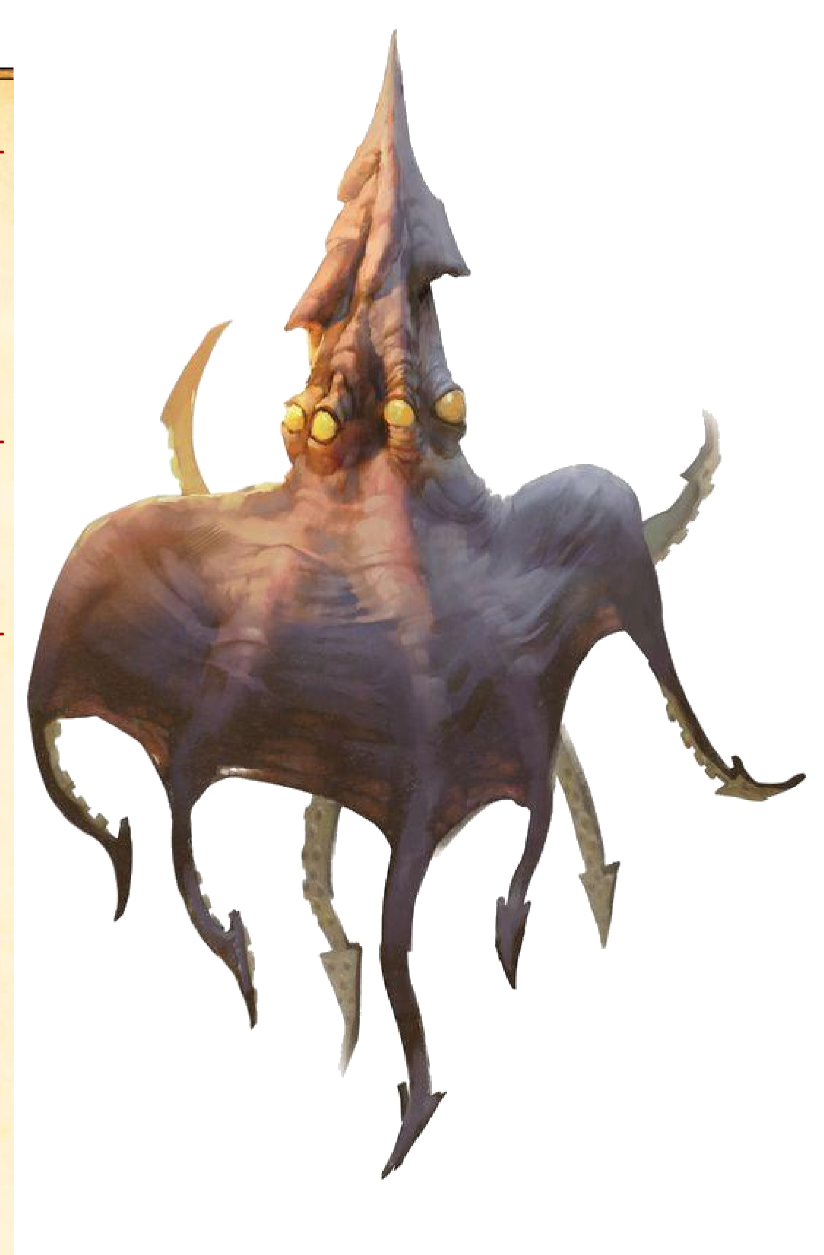
Actions

Broyage. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure s'attache à la cible. Si la cible est de taille M ou inférieure et que la mante obscure a l'avantage à son jet d'attaque, elle s'attache en avalant la tête de sa cible. La cible est aveuglée et ne peut plus respirer tant que la mante obscure est attachée de la sorte.

Tant qu'elle est attachée à la cible, la mante obscure ne peut pas attaquer d'autres créatures que la cible, mais elle a un avantage à ses jets d'attaque effectués contre elle. La vitesse de la mante obscure tombe à 0 mètre, et ne peut pas bénéficier d'un bonus à sa vitesse de déplacement, elle se déplace cependant en même temps que sa cible.

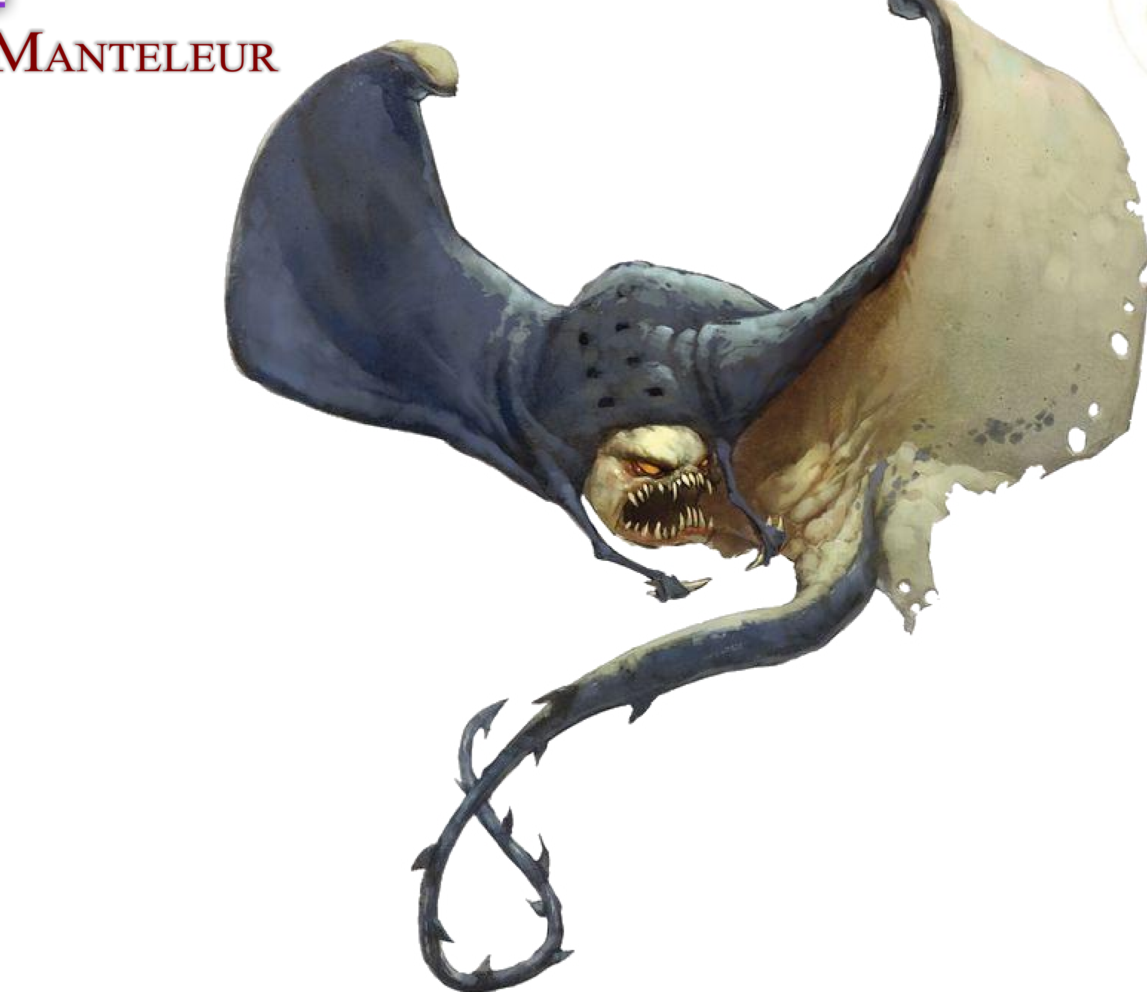
Une créature peut utiliser son action pour détacher la mante obscure à condition de réussir un jet de Force DD 13. Au cours de son tour, la mante obscure peut se détacher elle-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de déplacement.

Aura ténébreuse (1/jour). Des ténèbres magiques s'étendent dans un rayon de 4,50 mètres autour de la mante obscure, se déplaçant avec elle et contournant les angles de mur. Les ténèbres persistent tant que la mante obscure maintient sa concentration, jusqu'à 10 minutes (comme si elle se concentrait sur un sort). La vision dans le noir ne peut pas pénétrer ces ténèbres, et aucune lumière naturelle ne peut les percer. Si une partie des ténèbres rencontre une zone de lumière créée par un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort produisant la lumière est dissipé.





Manteleur



Manteleur

Aberration de taille G, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d10 + 12)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Transfert des dégâts. Tant qu'il est attaché à une créature, le manteleur ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés (arrondis à l'entier inférieur), et la créature subit l'autre moitié.

Apparence trompeuse. Tant que le manteleur reste immobile sans que sa face ventrale ne soit visible, il ne peut être distingué d'un manteau de cuir sombre.

Sensibilité à la lumière. Tant qu'il est exposé à une lumière vive, le manteleur a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. La manteleur effectue deux attaques : une de morsure et une de queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, et si la cible est de taille G ou inférieure, la manteleur s'attache à elle. Si le manteleur a l'avantage à son jet d'attaque, il s'attache en avalant la tête de sa cible. La cible est aveuglée et ne peut plus respirer tant que le manteleur est attaché de la sorte.

Tant qu'il est attaché à la cible, le manteleur ne peut pas effectuer cette attaque contre d'autres créatures que la cible, mais il a un avantage à ses jets d'attaque effectués contre elle.

Une créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher le manteleur à condition de réussir un jet de Force DD 16. Au cours de son tour, le manteleur peut se détacher lui-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de déplacement.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Gémissement. Toute créature située dans un rayon de 18 mètres autour du manteleur, qui peut entendre le gémissement et qui n'est pas une aberration, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du manteleur. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée au gémissement du manteleur pour les prochaines 24 heures.

Fantasmes (Recharge après un repos court ou long). Le manteleur crée par magie trois copies illusoires de lui-même à condition qu'il ne soit pas exposé à une lumière vive. Les copies se déplacent avec lui et imitent ses actions, échangeant constamment leurs positions de sorte qu'il soit impossible de suivre le véritable manteleur. Si le manteleur pénètre une zone de lumière vive, les copies disparaissent.

À chaque fois qu'une créature cible le manteleur avec une attaque ou un sort nuisible alors qu'il reste des copies, cette créature effectue un jet aléatoire pour déterminer si elle cible le manteleur ou l'une de ses copies. Une créature n'est pas affectée par cet effet si elle ne peut pas voir ou si elle se sert d'un autre sens que la vue.

Une copie a la même CA que le manteleur et utilise ses modificateurs de sauvegarde. Si une attaque touche une copie, ou si une copie échoue son jet de sauvegarde contre un effet qui inflige des dégâts, la copie disparaît.

Manticore

Manticore

Créature monstrueuse de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Repousse d'épine caudale. La manticore possède une queue dotée de 24 épines caudales. Les épines utilisées repoussent lorsque la manticore termine un repos long.

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe, ou trois d'épine caudale.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Epine caudale. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 30/60 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.





Manticore perce-coeur

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [PSAm]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Mastodonte des ombres



Mastodonte des ombres

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception des Vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues Mastodonte des Roches
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Regard déstabilisant. Lorsqu'une créature débute son tour dans un rayon de 9 mètres du mastodonte des ombres et est capable de voir ses yeux, le mastodonte des ombres peut la forcer par magie à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, à moins que le mastodonte des ombres ne soit incapable d'agir.

En cas d'échec au jet, la créature ne peut pas utiliser de réactions jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant ce round. De 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou un 6, la créature n'utilise aucune action mais se déplace de la totalité de son mouvement dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou un 8, la créature effectue une attaque de corps à corps contre une créature au hasard, ou bien ne fait rien si aucune créature n'est à portée.

À moins d'être surprise, une créature peut éviter le regard du mastodonte des ombres pour ne pas tenter de jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne peut pas voir l mastodonte des ombres jusqu'au début de son prochain tour de jeu, et pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde le mastodonte des ombres entretemps, elle doit immédiatement effectuer le jet de sauvegarde.

Tunnelier. Le mastodonte des ombres peut creuser à travers la roche solide de la moitié de sa vitesse de creusement et laisser derrière lui un tunnel de 1,50 mètre de large et 2,40 mètres de haut.

Actions

Attaques multiples. Le mastodonte des ombres effectue trois attaques : deux de griffe et une de mandibules.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants.

Mandibules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Mastodonte des ombres, larve

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais [ALS6]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Mastodonte des Roches
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Camouflage dans les rochers. La larve a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se dissimuler sur un terrain rocailleux.

Actions

Attaques multiples. La larve effectue une attaque de Griffes. Si cette attaque touche, la larve peut effectuer une attaque de morsure contre la même cible.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Meazel



Meazel

Humanoïde (meazel) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 35 (10d8 - 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 36 m, erception passive 13
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Discrétion dans les ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres, le meazel peut utiliser l'action Se Cacher par une action bonus.

Actions

Garrottage. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible de la taille du meazel ou de taille inférieure. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 13 avec un désavantage). Jusqu'à ce quelle ne soit plus agrippée, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants au début de chacun des tours du meazel. Le meazel ne peut pas effectuer d'attaque avec une arme tant qu'il agrippe une créature de cette façon.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, + 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Téléportation par les ombres (Recharge 5-6). Le meazel, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, et toute créature qu'il agrippe, est téléporté dans un espace inoccupé se trouvant dans un rayon de 150 mètres autour de lui, à condition que son point de départ et son point d'arrivée se trouvent tous deux chacun dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres. La destination doit être un endroit que le meazel a déjà vu auparavant, mais n'a pas besoin d'être dans sa line de mire au moment où il active ce pouvoir. Si sa destination d'arrivée est occupée, la téléportation le conduit à l'espace inoccupé le plus proche.

Toute créature que le meazel téléporte avec lui devient maudite par les ombres pendant 1 heure. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, tout mort-vivant et toute créature native de la Gisombre se trouvant dans un rayon de 90 mètres autour de la créature maudite peut percevoir sa présence, ce qui empêche cette créature de se cacher.



Méduse



Méduse

Créature monstrueuse de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Tromperie +5, Perspicacité +4, Perception +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Regard pétrifiant. Lorsqu'une créature débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour de la méduse et qu'elles peuvent se voir l'une et l'autre, la méduse peut, si elle n'est pas incapable d'agir, forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec au jet de sauvegarde de 5 points ou plus, la créature est pétrifiée instantanément. Sinon, une créature qui échoue son jet de sauvegarde commence à se transformer en pierre et est entravée. La créature entravée doit répéter ce jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant ; elle est pétrifiée en cas d'échec, ou l'effet prend fin en cas de réussite. La créature est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration supérieure* ou par une magie similaire.

Une créature qui n'est pas surprise peut éviter le regard de la méduse pour se soustraire au jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne peut pas voir la méduse jusqu'au début de son prochain tour, elle pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde la méduse entretemps, elle doit effectuer immédiatement le jet de sauvegarde.

Si la méduse voit son propre reflet sur une surface polie, à moins de 9 mètres dans des conditions de lumière vive, elle est, à cause d'une malédiction, affectée par son propre regard.

Actions

Attaques multiples. La méduse effectue soit trois attaques de corps à corps (une de chevelure venimeuse et deux d'épée courte), soit deux attaques à distance avec son arc long.

Chevelure venimeuse. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc Long. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

PNJs méduses. Le Bestiaire 3 référence des PNJs méduses : Marlos Urnrayle (FP 8, ou 12 avec actions de repaire).



Méphites

Physiologie d'élémentaire. Un méphite n'a pas besoin de manger, de boire, ou de dormir.





Méphite de boue

Elémentaire de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m, vol 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aquatique, Terreux
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de boue gluante. Chaque créature de taille M ou inférieure présente dans un rayon de 1,50 mètre du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 sous peine d'être entravée jusqu'à la fin du prochain tour de la créature.

Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué d'un monticule de boue ordinaire.

Actions

Poings. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Souffle boueux (Recharge 6). Le méphite éructe une boue visqueuse en direction d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, sous peine d'être entravée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Variante : Invocation de méphite

Certains méphites peuvent avoir une action optionnelle qui leur permet d'invoquer d'autres méphites.

Invocation de méphites (1/jour). Le méphite a 25% de chance d'invoquer 1d4 méphites de son propre type. Un méphite invoqué apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres de son invocateur, il agit comme un allié de son invocateur, mais ne peut pas invoquer à son tour d'autres méphites. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur utilise une action pour le renvoyer.

Méphite de fumée

Elémentaire de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Aérien, Igné
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il laisse derrière lui un nuage de fumée qui remplit une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur sa position. La zone est fortement obscurcie. Le vent disperse le nuage, qui sinon reste en place pendant 1 minute.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *lumières dansantes,* sans avoir besoin de composantes matérielles. Sa caractéristique de Sorts innés est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle de cendre (Recharge 6). Le méphite crache des cendres fumantes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du méphite.







Méphite de glace

Elémentaire de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2, Discrétion +3
Vulnérabilités aux dégâts contondant, feu
Immunités aux dégâts froid, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Aquatique, Aérien
Facteur de puissance 1/2 (10 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion d'éclats de glace. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subit 4 (1d8) dégâts tranchants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué d'un morceau de glace ordinaire.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *nappe de bruillard*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Sa caractéristique de Sorts innés est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de givre (Recharge 6). Le méphite souffle un air glacial dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subit 5 (2d4) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Méphite de magma

Elémentaire de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3
Vulnérabilités aux dégâts froid
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Igné, Terreux
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de lave. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

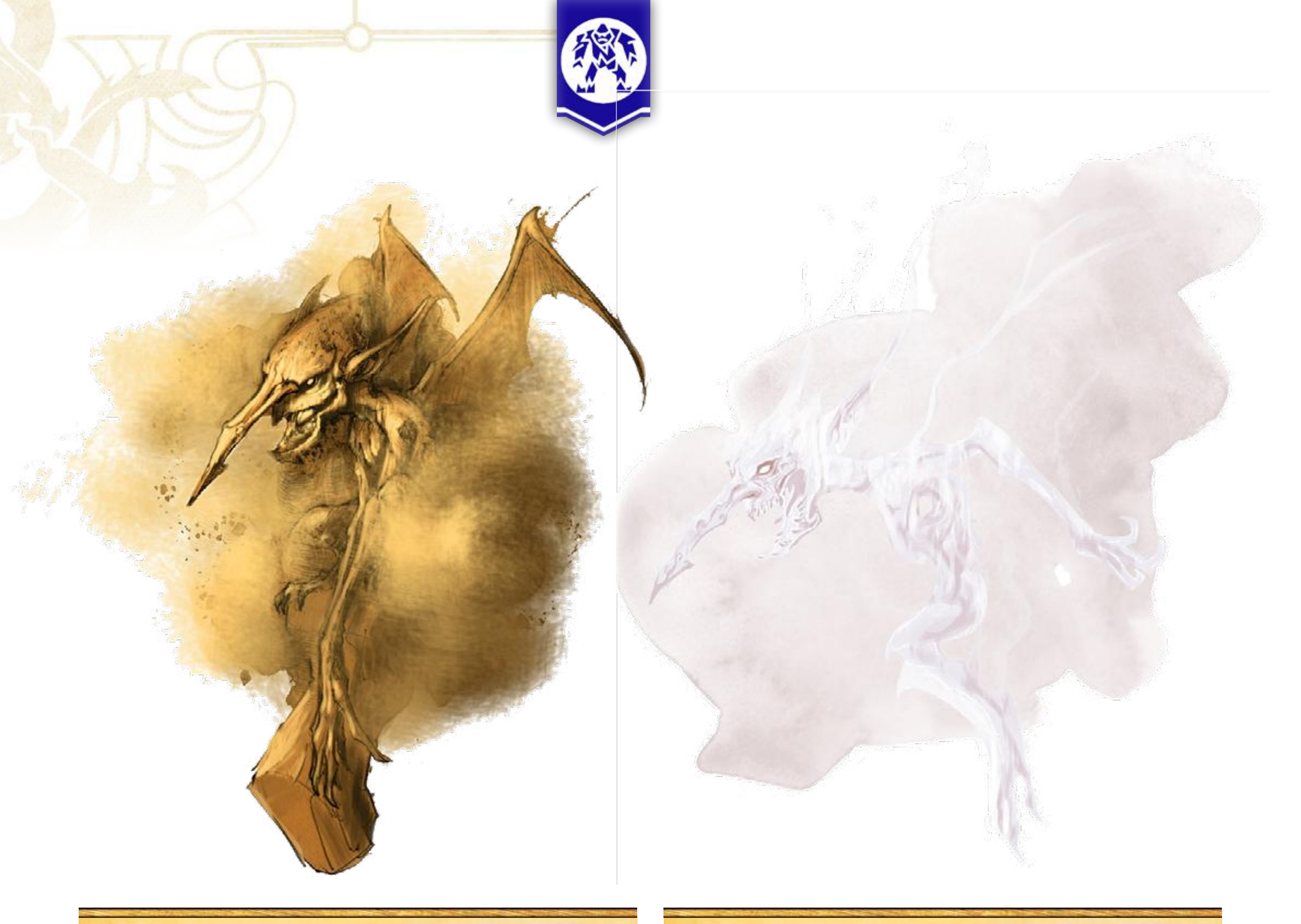
Apparence trompeuse. Tant que le méphite reste immobile, il ne peut être distingué d'un monticule de lave ordinaire.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *métal brûlant* (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 10), sans avoir besoin de composantes matérielles. Sa caractéristique de Sorts innés est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 6). Le méphite crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Méphite de poussière

Elémentaire de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	10 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Aérien, Terreux
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de poussière. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *sommeil*, sans avoir besoin de composantes matérielles. Sa caractéristique de Sorts innés est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle aveuglant (Recharge 6). Le méphite crache une poussière aveuglante dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Méphite de vapeur

Elémentaire de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aquatique, Igné
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir 4 (1d8) dégâts de feu.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière innée le sort *flou,* sans avoir besoin de composantes matérielles. Sa caractéristique de Sorts innés est le Charisme.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle vaporeux (Recharge 6). Le méphite crache de la vapeur brûlante dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subit 4 (1d8) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Merrow



Merrow

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Abyssal, Aquatique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le merrow peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le merrow effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes ou de harpon.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Harpon. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est de taille TG ou inférieure, elle doit réussir un jet de Force opposé à celui du merrow sous peine d'être tirée sur 6 mètres maximum vers le merrow.



Mimique



Mimique

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5
Immunités aux dégâts acide
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en un objet ou retourner à sa véritable forme (qui est totalement informe). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte et transporte ne se transforme pas avec elle. Elle retrouve sa véritable forme si elle meurt.

Substance adhésive (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure collée à la mimique est également agrippée par elle (évasion DD 13). Les jets de caractéristiques effectués pour s'échapper de la condition agrippé ont un désavantage.

Apparence trompeuse (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un objet ordinaire.

Lutteur. La mimique a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre une créature qu'elle agrippe.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est affectée par le trait Substance adhésive.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.



Minotaure



Minotaure

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 76 (9d10 + 27)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Compétences Perception +7
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 17
Langues Abyssal
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Charge. Si le minotaure se déplace en ligne droite sur au moins 3 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être repoussée de 3 mètres et jetée à terre.

Mémoire du labyrinthe. Le minotaure peut se rappeler parfaitement de tous les chemins qu'il a déjà empruntés.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut gagner l'avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.



Modrones



Variante : Modrone dévoyé

Une unité modrone devient parfois défectueuse, soit parce qu'elle dysfonctionne par nature, soit parce qu'elle a été exposée à des forces chaotiques. Les modrones dévoyés n'agissent pas en accord avec les volontés et les directives de Primus, ils enfreignent les lois, désobéissent aux ordres, et même sont attirés par la violence.

Un modrone dévoyé perd son trait Esprit Axiomatique et peut avoir n'importe quel alignement autre que loyal neutre. Par ailleurs, il possède les mêmes statistiques qu'un modrone normal de son rang.

Duodrone

Créature artificielle de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 10
Langues Modron
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Esprit Axiomatique. Le duodrone ne peut pas être contraint d'agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le duodrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

Actions

Attaques multiples. Le duodrone effectue deux attaques de poing ou deux attaques de javeline.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Monodrone

Créature artificielle de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 10
Langues Modron
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Esprit Axiomatique. Le monodrone ne peut pas être contraint d'agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le monodrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts perforants.

Tridrone

Créature artificielle de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 10
Langues Modron
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Esprit Axiomatique. Le tridrone ne peut pas être contraint d'agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le tridrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

Actions

Attaques multiples. Le tridrone effectue trois attaques de poing ou trois attaques de javeline.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.



Quadrone
Créature artificielle de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 12
Langues Modron
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Esprit Axiomatique. Le quadrone ne peut pas être contraint d'agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le quadrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait.

Actions

Attaques multiples. Le quadrone effectue deux attaques de poing ou quatre attaques d'arc court.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts : 3* (1d4 + 1) dégâts contondants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



Pentadrone
Créature artificielle de taille G, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d10 + 5)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Perception +4
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 14
Langues Modron
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Esprit Axiomatique. Le pentadrone ne peut pas être contraint d'agir d'une manière contraire à sa nature ou aux instructions qu'il a reçues.

Désintégration. Si le pentadrone meurt, son corps se désintègre et tombe en poussière, ne laissant derrière lui que ses armes et tout ce qu'il portait

Actions

Attaques multiples. Le pentadrone effectue cinq attaques d'appendice.

Appendice. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Gaz paralysant (Recharge 5-6). Le pentadrone crache du gaz dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature présente dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Molosse infernal



Molosse infernal

Fiélon de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues comprend l'Infernal mais ne peut pas le parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Ouïe et Odorat aiguisés. Le molosse infernal a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le molosse infernal a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du chien d'enfer se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le molosse infernal crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Momies

Physiologie de Mort-vivant. Une momie n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Momie

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Attaques multiples. La momie peut utiliser son Regard d'épouvante et effectuer une attaque de Poing putréfiant.

Poing putréfiant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être frappée par la malédiction de putréfaction de la momie. Une cible maudite ne peut pas récupérer de points de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 10 (3d6) toutes les 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue son jet de 5 points ou plus, elle est également paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au Regard d'épouvante de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.



Momie, centaure

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais [TftYP]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +5
Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Sylvestre
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Charge. Si la momie se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de pique dans le même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Attaques multiples. La momie effectue deux attaques au corps à corps, une de pique et une de sabots, ou bien effectue une attaque de pique et utilise son *Regard d'épouvante*.

Pique. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être frappée par la malédiction de putréfaction de la momie. Une cible maudite ne peut pas récupérer de points de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 10 (3d6) toutes les 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 contre cette magie sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue son jet de 5 points ou plus, elle est également paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au *Regard d'épouvante* de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.



Momie améliorée

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [ALS7]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 110 (16d8 + 26)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la momie est la Sagesse (jet de sauvegarde DD 15). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

1/jour : *silence*

2/jour : *animation des morts*

Actions

Attaques multiples. La momie peut utiliser son Regard d'épouvante et effectuer une attaque de Poing putréfiant.

Poing putréfiant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 3) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être frappée par la malédiction de putréfaction de la momie. Une cible maudite ne peut pas récupérer de points de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 10 (3d6) toutes les 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 contre cette magie sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue son jet de 5 points ou plus, elle est également paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au Regard d'épouvante de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

Nuée de momies de singes volants

Nuée de taille G de morts-vivants de taille P, sans alignement [ALS7]

Classe d'armure 12
Points de vie 35 (10d6)
Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Sag +3
Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, et la nuée peut se déplacer au travers de toute ouverture suffisamment large pour un individu de taille P. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou obtenir de points de vie temporaires.

Tactique de groupe de nuée. La nuée a l'avantage a ses jets d'attaque si elle possède plus de la moitié de ses points de vie.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 0 m, une cible située dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 14 (6d4 - 1) dégâts perforants ou 7 (3d4 - 1) dégâts perforants si la nuée a la moitié ou moins de ses points de vie maximum. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être frappée par la malédiction de putréfaction de la momie. Une cible maudite ne peut pas récupérer de points de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 8 (3d4) toutes les 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Seigneur momie

Cœur de Seigneur Momie. Au cours du rituel de création d'un seigneur momie, le cœur et les viscères de la créature sont retirés de son corps et placés dans des canopes. Ces vases sont généralement sculptés dans le calcaire ou faire en terre cuite, gravés ou peints de hiéroglyphes religieux.

Aussi longtemps que son cœur ratatiné reste intact, un seigneur momie ne peut pas être complètement détruit. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie, le seigneur momie tombe en poussière et retrouve toute sa puissance 24 heures plus tard, se relevant du sable situé à proximité du canope contenant son cœur. Un seigneur momie peut être détruit ou empêché de ressuscité à condition de mettre le feu et réduire en cendre son cœur. Pour cette raison, les seigneurs momies gardent généralement leur cœur et leurs viscères dans une crypte ou une tombe dissimulée.

Le cœur du seigneur momie a une CA de 5, 25 points de vie, et est immunisé à tous les dégâts à l'exception des dégâts de feu.





Seigneur momie

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +5, Sag +9, Cha +8
Compétences Histoire +5, Religion +5
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts nécrotique, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Résistance à la magie. Le seigneur momie a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Renaissance. Un seigneur momie détruit obtient un nouveau corps en 24 heures, récupérant tous ses points de vie et s'activant de nouveau. Le nouveau corps apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du cœur du seigneur momie.

Sorts. Le seigneur momie est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Le seigneur momie a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi, éclair guidé, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personnes, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, gardien de la foi*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contagion, nuée d'insectes*
Niveau 6 (1 emplacement) : *mise à mal*

Actions

Attaques multiples. Le seigneur momie peut utiliser son Regard d'épouvante et effectuer une attaque de Poing putréfiant.

Poing putréfiant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants + 21 (6d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être frappée par la malédiction de putréfaction de la momie. Une cible maudite ne peut pas récupérer de points de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 10 (3d6) toutes les 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue son jet de 5 points ou plus, elle est également paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée au Regard d'épouvante de toutes les momies et seigneurs momies pour les prochaines 24 heures.

Actions légendaires

Le seigneur momie peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le seigneur momie récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Le seigneur momie effectue une attaque de Poing putréfiant ou utilise son Regard d'épouvante.

Poussière aveuglante. De la poussière et du sable tourbillonnent par magie autour du seigneur momie. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins du seigneur momie doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour de la créature.

Blasphème (coûte 2 actions). Le seigneur momie profère une parole blasphématoire. Chaque créature non mort-vivante se trouvant à 3 mètres ou moins du seigneur momie et capable d'entendre la parole magique doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du seigneur momie.

Canalisation d'énergie négative (coûte 2 actions). Le seigneur momie déchaine par magie un torrent d'énergie négative. Les créatures se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du seigneur momie, dont celles situées derrière des barrières ou des angles de mur, ne peuvent pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin du prochain tour du seigneur momie.

Tourbillon de sable (coûte 2 actions). Le seigneur momie se transforme par magie en un tourbillon de sable, se déplace de 18 mètres maximum, et retrouve sa véritable forme. Tant qu'il est sous forme de tourbillon, le seigneur momie est immunisé à tous les dégâts, et ne peut pas être agrippé, entravé, jeté à terre, étourdi, ou pétrifié. L'équipement que le seigneur momie porte et transporte reste en sa possession.

Le repaire du Seigneur momie

Un seigneur momie rencontré dans son repaire a un facteur de puissance de 16 (15 000 XP).

Acions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le seigneur momie utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le seigneur momie ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Chaque créature mort-vivante se trouvant dans le repaire peut localiser avec précision toute créature vivante se trouvant dans un rayon de 36 mètres d'elle jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- Chaque mort-vivant se trouvant dans le repaire a un avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.
- Jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20, toute créature non mort-vivante qui tente de lancer un sort de niveau 4 ou inférieur dans le repaire du seigneur momie est ravagée par la douleur. La créature peut choisir d'utiliser une autre action, mais si elle tente quand même de lancer ce sort, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas d'échec au jet, elle subit 1d6 dégâts nécrotiques par niveau de sort, et le sort n'a aucun effet et est perdu.

Effets régionaux

Le temple, ou le tombeau d'un seigneur momie est perverti par la sombre présence de la créature, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Dès qu'elles sont amenées dans le repaire, la nourriture moisit instantanément et l'eau s'évapore immédiatement. Les autres boissons non magiques croupissent – le vin devient du vinaigre par exemple.
- Les sorts de divination lancés dans le repaire par des créatures autres que le seigneur momie ont 25 % de chance de donner des résultats erronés, déterminés par le MD. Si un sort de divination a déjà une chance d'échouer ou perd en fiabilité lorsqu'il est lancé à plusieurs reprises, ces risques d'échec augmentent de 25 %.
- Une créature qui prélève un trésor du repaire est maudite jusqu'à ce qu'elle ramène le trésor. La cible maudite a un désavantage à tous ses jets de sauvegarde. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de délivrance des malédictions ou une magie similaire.

Si le seigneur momie est détruit, ces effets régionaux se dissipent immédiatement.



Monstre Su



Monstre Su

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais [ToA]

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Athlétisme +6, Perception +1
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Attaques multiples. Le monstre su effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants, ou 12 (4d4 + 2) dégâts tranchants si le monstre su se pend par la queue et que ses quatre membres sont libres.

Rafale psychique (Recharge 5-6). Le monstre su cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine de subir 17 (5d6) dégâts psychiques et d'être étourdie pendant 1 minute. Une cible étourdie peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Morcenaire

Physiologie de Mort-vivant. Un morcenaire n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Morcenaire

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [TftYP]

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 37 (5d8 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Sag +3
Compétences Athlétisme +4, Perception +3
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du morcenaire à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le morcenaire tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le morcenaire effectue deux attaques au corps à corps.

Hache d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si maniée à deux mains.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.





Morkoth

Le repaire du Morkoth

Un morkoth rencontré dans son repaire a un facteur de puissance de 12 (8 400 XP).

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le morkoth utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Le morkoth utilise son action Hypnose, avec pour origine un point situé à 36 mètres de lui maximum. Il n'a pas besoin de voir le point d'origine de l'effet.
- Le morkoth lance le sort *ténèbres*, *dissipation de la magie*, ou *foulée brumeuse*, avec l'Intelligence comme caractéristique associée à ces sorts, et ce sans dépenser d'emplacement de sort.

Effets régionaux

L'île qui entoure le repaire du morkoth est pervertie par la présence de la créature, générant les effets suivants :

- Le morkoth est conscient de toute nouvelle arrivée, que ce soit un objet ou une créature, sur son île ou dans son sanctuaire. En utilisant une action, le morkoth peut localiser n'importe quel créature ou objet sur son île. Les visiteurs de l'île ont le sentiment d'être observés, même s'ils ne le sont pas.
- A chaque fois qu'une créature qui se trouve sur l'île depuis moins d'une année termine un repos court ou long, elle doit effectur un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10. En cas d'échec, la créature égare l'une de ses possessions (choisie par le joueur, si la créature est un PJ). La possession en question reste à proximité mais cachée par un court instant, elle peut donc être retrouvée en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 15. Un objet qui a été égaré et n'a pas été récupéré se retrouve dans le repaire du morkoth 1 heure plus tard. Si la créature va plus tard dans le repaire du morkoth, ses possessions sont entreposées de sorte qu'elle les voit et puisse facilement les récupérer.
- Les entrées du repaire du morkoth ont un enchantement que le morkoth peut activer ou annuler à n'importe quel moment tant qu'il se trouve dans son repaire et n'est pas incapable d'agir. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins d'une telle entrée et capable de la voir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec au jet, la créature ressent le besoin irrésistible d'utiliser son mouvement à chacun de ses tours pour pénétrer dans le repaire et de se déplacer en direction de la position du morkoth (la cible ne réalise pas qu'elle se dirige droit sur une créature). La cible se déplace en direction du morkoth en prenant le chemin le plus direct. Dès l'instant où elle peut voir le morkoth, la cible peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Elle peut également retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et à chaque fois qu'elle subit des dégâts.
- D'une pensée (aucune action n'est requise), le morkoth peut altérer l'eau se trouvant dans son repaire, ces modifications sont effectives 1 minutes après que le morkoth déclenche cet effet. L'eau peut être respirable et aussi claire que de l'air, ou elle peut redevenir normale (sa clarté pouvant varier de limpide à boueux).



Si le morkoth meurt, ces effets régionaux prennent fin immédiatement.

Morkoth

Aberration de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 130 (20d8 + 40)
Vitesse 7,50 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +9, Sag +6
Compétences Arcanes +9, Histoire +9, Perception +10, Discrétion +6
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 20
Langues télépathie à 36 m
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Amphibien. Le morkoth peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts. Le morkoth est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Le morkoth a préparer les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, main de mage, réparation, rayon de givre, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, bouclier, éclair de sorcière*
Niveau 2 (3 emplacements) : *ténèbres, détection de pensées, fracassement*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, éclair, communication à distance*
Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, tentacules noirs d'Evard*
Niveau 5 (3 emplacements) : *mission, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*

Actions

Attaques multiples. Le morkoth effectue trois attaques : deux de morsure et une de tentacules ou trois de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 14) si c'est une créature de taille G ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et subit 15 (3d8 + 2) dégâts contondants au début de chacun des tours du morkoth, et le morkoth ne peut plus utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Hypnose. Le morkoth projette de l'énergie magique dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec au jet, la créature est charmée par le morkoth pendant 1 minute. Tant qu'elle est charmée de la sorte, la cible tente de se rapprocher le plus possible du morkoth, utilisant l'action Foncer jusqu'à ce qu'elle se trouve à 1,50 mètre du morkoth. Une créature charmée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature a un avantage aux jets de sauvegarde contre l'Hypnose du morkoth pour les prochaines 24 heures.

Réactions

Renvoi des sorts. Si le morkoth réussi un jet de sauvegarde contre un sort, ou si une attaque de sort échoue contre lui, le morkoth peut choisir une autre créature (dont le lanceur du sort) qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Le sort cible la créature choisie au lieu du morkoth. Si le sort déclenche un jet de sauvegarde, la créature choisie effectue ce jet de sauvegarde. Si le sort était une attaque, le jet d'attaque est relancé contre cette créature.



Myconides

Myconide, jeune pousse

Plante de taille P, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides présents dans un rayon de 72 mètres peuvent ressentir sa souffrance.

Maladie solaire. Lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage sur ses jets de caractéristique, ses jets d'attaques, et ses jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

Actions

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 (1d4 - 1) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts de poison.

Spores de rapport (3/jour). Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 3 mètres autour du myconide.
Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'Intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des créatures artificielles, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet perdure pendant 1 heure.





Myconide, adulte

Plante de taille M, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides présents dans un rayon de 72 mètres peuvent ressentir sa souffrance.

Maladie solaire. Lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage sur ses jets de caractéristique, ses jets d'attaques, et ses jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

Actions

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (2d4) dégâts contondants + 5 (2d4) dégâts de poison.

Spores de pacification (3/jour). Le myconide projette des spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être étourdie pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores de rapport (3/jour). Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 6 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'Intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des créatures artificielles, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet perdure pendant 1 heure.

Myconide, souverain

Plante de taille G, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 60 (8d10 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Spores de détresse. Lorsque le myconide subit des dégâts, tous les autres myconides présents dans un rayon de 72 mètres peuvent ressentir sa souffrance.

Maladie solaire. Lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil, le myconide a un désavantage sur ses jets de caractéristique, ses jets d'attaques, et ses jets de sauvegarde. Le myconide meurt s'il est exposé directement à la lumière du soleil pendant plus d'une heure.

Actions

Attaques multiples. Le myconide utilise soit ses Spores Hallucinatoires soit ses Spores de Pacification, puis effectue une attaque de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (3d4 + 1) dégâts contondants + 7 (3d4) dégâts de poison.

Spores d'animation (3/jour). Le myconide cible le cadavre d'un humanoïde ou d'une bête de taille G ou inférieure et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum et déverse des spores sur cette dépouille. En 24 heures, le cadavre se relève et devient un serviteur des spores. Le cadavre reste animé pendant 1d4 + 1 semaines ou jusqu'à ce qu'il soit détruit, et ne peut plus être réanimé par ce procédé.

Spores hallucinatoires. Le myconide projette les spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible empoisonnée est incapable d'agir tant qu'elle est sous l'emprise de ces hallucinations. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores de pacification (3/jour). Le myconide projette des spores sur une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être étourdie pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores de rapport (3/jour). Des spores sont envoyées dans toutes les directions dans un rayon de 9 mètres autour du myconide. Ces spores contournent les angles de mur et n'affectent que les créatures possédant une valeur d'Intelligence de 2 ou supérieure et qui ne sont ni des morts-vivants, ni des créatures artificielles, ni des élémentaires. Les créatures affectées peuvent communiquer par télépathie avec une autre créature affectée tant qu'elles se trouvent à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Cet effet perdure pendant 1 heure.



Yestabrod, myconide légendaire

Créature monstrueuse (myconide) de taille G, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Résistance légendaire (1/jour). Si Yestabrod échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (3d4 + 1) dégâts contondants + 7 (3d4) dégâts de poison.

Spores caustiques (1/jour). Yestabrod libère des spores dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature se trouvant dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide au début de chacun des tours de Yestabrod. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spores infectieuses (1/jour). Yestabrod libère une explosion de spores qui forme un nuage sphérique de 3 mètres de rayon centré sur lui, et qui reste en place pendant 1 minute. Chaque créature faite de chaire et de sang présente dans le nuage lorsqu'il apparaît, ou qui y pénètre plus tard, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas de réussite au jet, la créature ne peut plus être infectée par ces spores pendant 24 heures. En cas d'échec au jet, la créature est infectée par une maladie appelée les *spores de Zuggtmoy* et gagne également une forme aléatoire de *démence de Zuggtmoy* qui perdure jusqu'à ce que la créature soit soignée de cette maladie ou meure. Tant qu'elle est infectée de la sorte, la créature ne peut pas être réinfectée, et doit répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque tranche de 24 heures écoulées, mettant un terme à son infection en cas de réussite au jet. En cas d'échec, le corps de la créature infectée est lentement colonisé par des moisissures et autres champignons qui lui poussent dessus, et après trois échecs successifs, la créature meurt et est réanimée en tant que serviteur des spores si le type de la créature le lui permet.

Actions légendaires

Yestabrod peut effectuer 2 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Yestabrod récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Explosion de cadavre. Du sang, des viscères, et de l'acide jaillissent d'un cadavre se trouvant à 6 mètres ou moins de Yestrabrod. Les créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètres du cadavre doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts d'acide.

Absorption de pourriture. Yestabrod absorbe la putrescence d'un cadavre se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum, et récupère ainsi 1d8 + 2 points de vie.



Variante : disciple de Zuggtmoy

Les myconides qui embrassent la cause de Zuggtmoy peuvent développer de nouveaux types de spores plus destructeurs. Les myconides adultes peuvent avoir deux des effets de spore présentés ci-dessous. Les myconides souverains possèdent tous ces effets de spore.

Spores caustiques (1/jour). Le myconide libère des spores dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature se trouvant dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide au début de chacun des tours du myconide. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de son tour, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 8 + modificateur de Constitution du myconide + bonus de maîtrise du myconide.

Spores infectieuses (1/jour). Le myconide libère une explosion de spores qui forme un nuage sphérique de 3 mètres de rayon centré sur le myconide, et qui reste en place pendant 1 minute. Chaque créature faite de chaire et de sang présente dans le nuage lorsqu'il apparaît, ou qui y pénètre plus tard, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD = 8 + modificateur de Constitution du myconide + bonus de maîtrise du myconide). En cas de réussite au jet, la créature ne peut plus être infectée par ces spores pendant 24 heures. En cas d'échec au jet, la créature est infectée par une maladie appelée les *spores de Zuggtmoy* et gagne également une forme aléatoire de *démence de Zuggtmoy* (voir ci-dessous) qui perdure jusqu'à ce que la créature soit soignée de cette maladie ou meure. Tant qu'elle est infectée de la sorte, la créature ne peut pas être réinfectée, et doit répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque tranche de 24 heures écoulées, mettant un terme à son infection en cas de réussite au jet. En cas d'échec, le corps de la créature infectée est lentement colonisé par des moisissures et autres champignons qui lui poussent dessus, et après trois échecs successifs, la créature meurt et est réanimée en tant que serviteur des spores si le type de la créature le lui permet.

Spores euphorisantes (1/jour). Le myconide libère une explosion de spores dans un nuage sphérique de 6 mètres de rayon centré sur le myconide. Chaque autre créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 8 + modificateur de Constitution du myconide + bonus de maîtrise du myconide) sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Lorsque cet effet prend fin, la créature gagne un niveau d'épuisement.

Démence de Zuggtmoy

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	« Je vois des choses dans le monde qui m'entoure que les autres ne voient pas. »
21-40	« Je tombe périodiquement dans un état catatonique, regardant au loin pendant de longs moments. »
41-60	« Je vois une version altérée de la réalité, mon esprit est convaincu que ces faits sont réels même si je suis face à quelque chose qui me prouve le contraire. »
61-80	« Mon esprit part en vadrouille et mes capacités intellectuelles vont et viennent constamment. »
81-00	« Je me gratte constamment à cause d'une mycose imaginaire. »

Archétype de Serviteur des spores

Un serviteur des spores peut être n'importe quelle créature de taille G ou inférieure ramenée à la vie par les spores d'animation d'un souverain myconide. Une créature qui n'était pas faite de chair et de sang (comme une créature artificielle, un élémentaire, une vase, une plante, ou un mort-vivant) ne peut pas être transformée en serviteur des spores. Les statistiques suivantes sont modifiées ou ajoutées à une créature qui devient un serviteur des spores.

Statistiques conservées. Le serviteur conserve sa Classe d'Armure, ses points de vie, ses dés de vie, sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, ses vulnérabilités, résistances, et immunités.

Statistiques perdues. Le serviteur perd ses bonus aux jets de sauvegarde et de compétences, ses sens spéciaux, et ses traits spéciaux. Il perd toutes ses actions, à l'exception de son Attaques multiples et de ses attaques d'arme de corps à corps qui infligent des dégâts contondants, perforants, ou tranchants. S'il possède une action ou une attaque d'arme de corps à corps qui inflige des dégâts supplémentaires d'un autre type, il perd la capacité d'infliger des dégâts de ce type, à moins que ces dégâts ne soient dus à son équipement, comme un objet magique par exemple.

Type. Le serviteur devient du type plante, et perd toutes ses étiquettes.

Alignement. Le serviteur est sans alignement.

Valeurs de caractéristique. Le serviteur a les valeurs de caractéristique suivantes : Int 2 (-4), Sag 6 (-2), Cha 1 (-5).

Sens. Le serviteur obtient une vision aveugle dans un rayon de 9 mètres, mais est aveugle au-delà de ce rayon.

Immunités aux conditions. Le serviteur ne peut pas être aveuglé, charmé, effrayé, ou paralysé.

Langues. Le serviteur oublie toutes les langues qu'il connaissait mais peut répondre aux ordres que lui donnent les myconides en utilisant leurs spores de rapport. Le serviteur donne la priorité aux ordres qu'il reçoit du myconide le plus puissant.

Attaques. Si le serviteur n'a aucun autre moyen d'infliger des dégâts, il peut utiliser ses poings ou ses membres pour effectuer des attaques à mains nues. Si le coup touche, une attaque à mains nues inflige des dégâts contondants égaux à 1d4 + modificateur de Force du serviteur, ou si le serviteur est de taille G, 2d4 + modificateur de Force du serviteur.

Exemples de Serviteurs des spores

Les serviteurs des spores présentés utilisent les statistiques du chtuul, du drow, du duergar, du géant de pierre, de l'ogre, du porte-crocs, et du quaggoth.

Serviteur des spores, cthuul

Plante de taille G, sans alignement [OotA]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le serviteur des spores effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 14). Le serviteur des spores possède deux pinces, chacune d'elles ne pouvant agripper qu'une cible.



Serviteur des spores, drow
Plante de taille M, sans alignement [OotA]

Classe d'armure 15 (chemise de maille)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Serviteur des spores, ogre
Plante de taille G, sans alignement [ALS3]

Classe d'armure 8
Points de vie 85 (9d10 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Serviteur des spores, duergar
Plante de taille M, sans alignement [OotA]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Serviteur des spores, porte-crocs
Plante de taille M, sans alignement [OotA]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 10)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Attaques multiples. Le serviteur des spores effectue deux attaques de crochet.

Crochet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Serviteur des spores, géant de pierre
Plante de taille TG, sans alignement [ALS3]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Actions

Attaques multiples. Le serviteur des spores effectue deux attaques de massue.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Serviteur des spores, quaggoth
Plante de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, effrayé, paralysé
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Attaques multiples. Le serviteur des spores effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.



Nagas

Physiologie d'Immortel. Un naga n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.





Naga corrupteur

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Commun
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Renaissance. Si le naga meurt, il revient à la vie en 1d6 jours et récupère tous ses points de vie. Seul un sort de *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Sorts. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, immobilisation de personne*
Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, respiration aquatique*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde*

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, et subit 31 (7d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Naga gardien

Créature monstrueuse de taille G, loyal bon [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Int +7, Sag +8, Cha +8
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Céleste, Commun
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Renaissance. Si le naga meurt, il revient à la vie en 1d6 jours et récupère tous ses points de vie. Seul un sort de *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Sorts. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobilisation de personne*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, clairvoyance*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme, mission*
Niveau 6 (1 emplacement) : *vision suprême*

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Crachat empoisonné. *Attaque à distance avec une arme :* +8 au toucher, portée 4,50/9 m, une créature. *Dégâts* : la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Naga osseux

Créature monstrueuse de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d10 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné, épuisement, paralysé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun et une autre langue supplémentaire
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 5 (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sorts). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts.

Si le naga était un naga gardien lorsqu'il était en vie, sa caractéristique de Sorts est la Sagesse, et il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobilisation de personne*
Niveau 3 (2 emplacements) : *malédiction*

Si le naga était un naga corrupteur lorsqu'il était en vie, sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence, et il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, immobilisation de personne*
Niveau 3 (2 emplacements) : *éclair*

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.



Nagpa

Nagpa

Humanoïde (nagpa) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 187 (34d8 + 34)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Int +12, Sag +10, Cha +11
Compétences Arcanes +12, Tromperie +11, Histoire +12, Perspicacité +10, Perception +10
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 20
Langues Commun et jusqu'à cinq autres langues
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Corruption. En utilisant une action bonus, le nagpa cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 20. Une créature d'alignement mauvais effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage. En cas d'échec au jet, la cible est charmée par le nagpa jusqu'au début du prochain tour du nagpa. En cas de réussite au jet, la cible est immunisée à la corruption du nagpa pour les 24 prochaines heures.

Paralysie (Recharge 6). En utilisant une action bonus, le nagpa force chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui à réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une cible paralysée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Les morts-vivants et les créatures artificielles sont immunisées à cet effet.

Incantation. Le nagpa est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher avec des attaques de sort). Un nagpa a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, trait de feu, main de mage, message, illusion mineure*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, protection contre le mal et le bien, éclair de sorcière*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, rayon affaiblissant, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, terrain hallucinatoire, mur de feu*
Niveau 5 (2 emplacements) : *domination de personne, rêve, mission*
Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort, désintégration*
Niveau 7 (1 emplacement) : *forme éthérée, rayon prismatique*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit faible*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants.



Nain albinos



Nain albinos, guerrier

Humanoïde (nain) de taille M, tout alignement [ToA]

Classe d'armure 13 (armure de peaux)
Points de vie 30 (4d8 + 12)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +4, Discrétion +3, Survie +4
Résistance aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun, Nain
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Résistance naine. Le nain a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison.

Actions

Hachette. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Variante : guerrier spirituel

Certains nains albinos si tellement liés à la jungle de Chult que les esprits de la nature leur ont conféré des pouvoirs. Un nain albinos guerrier spirituel possède les mêmes statistiques que le **nain albinos guerrier**, à l'exception de son facteur de puissance qui passe à 1 (200 XP). De plus, le guerrier spirituel obtient le trait supplémentaire suivant :

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du nain albinos est la Sagesse. Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

1/jour chacun : *marque du chasseur, saut, passage sans trace, communication avec les animaux, communication avec les plantes*



Nécrophage

Physiologie de Mort-vivant. Un nécrophage n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Nécrophage

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le nécrophage a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques d'épée longue ou deux attaques d'arc long. Il peut utiliser Absorption d'énergie à la place d'une attaque d'épée longue.

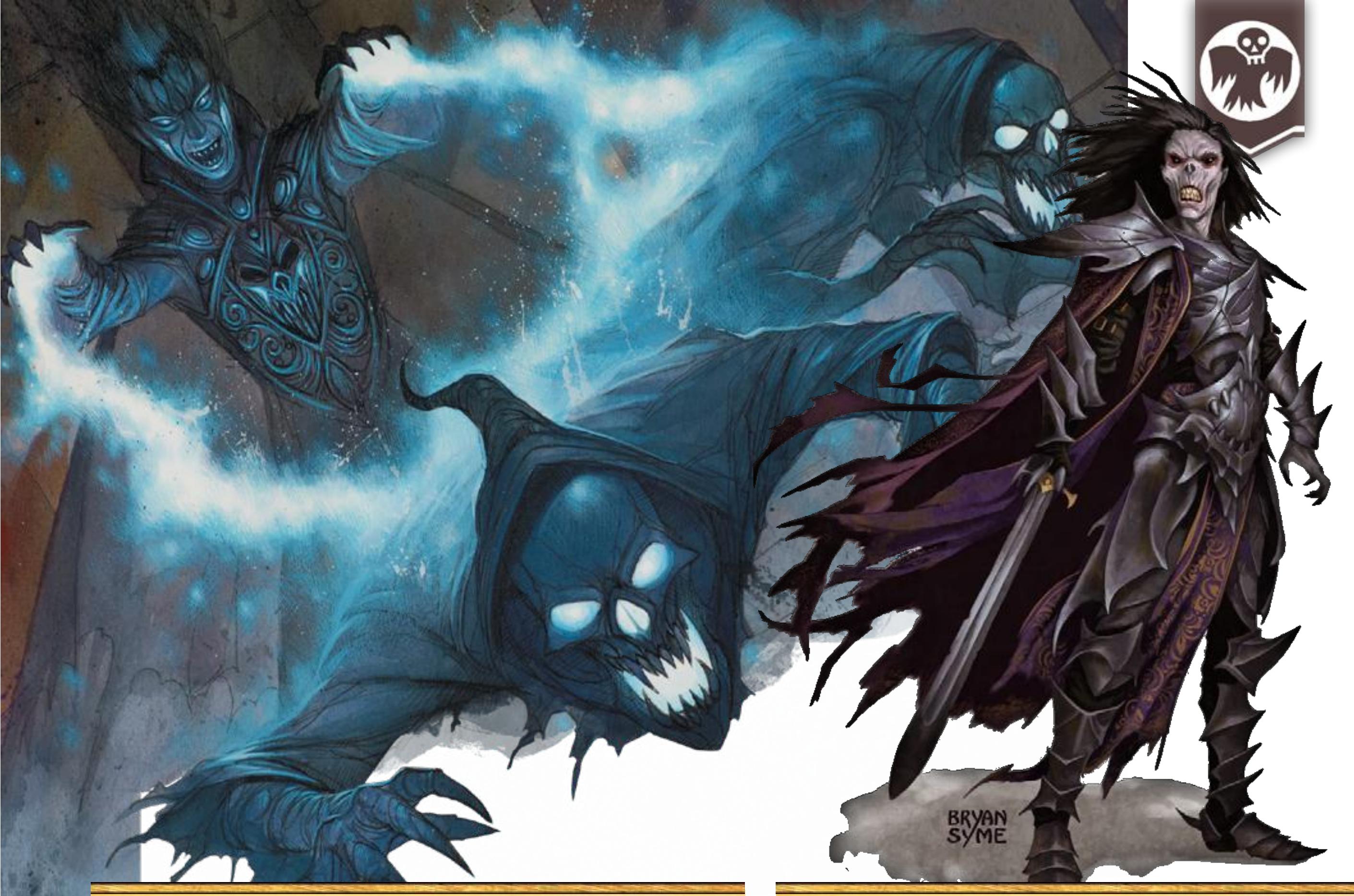
Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque revient d'entre les morts au bout de 24 heures sous l'aspect d'un zombi contrôlé par le nécrophage, à moins que l'humanoïde n'ait été ramené à la vie avant ou que son corps ait été détruit. Le nécrophage ne peut pas avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.





Nécrophage fossoyeur

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [TftYP]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 37 (5d8 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4
Compétences Perception +4, Arcanes +3
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du nécrophage est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante verbale ou matérielle :

A volonté : *détection de la magie, déguisement, armure de mage*
1/jour : *peur, immobilisation de personne, foulée brumeuse*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le nécrophage a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques d'éclair tombal.

Eclair tombal. *Attaque à distance avec un sort :* +5 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts nécrotiques.

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque revient d'entre les morts au bout de 24 heures sous l'aspect d'un zombi contrôlé par le nécrophage, à moins que l'humanoïde n'ait été ramené à la vie avant ou que son corps ait été détruit. Le nécrophage ne peut pas avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

Naergoth Seigneur de la Lame

Mort-vivant (nécrophage) de taille M, neutre mauvais [tRoT]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +6
Compétences Perception +6, Discrétion +5
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas argent
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, Naergoth a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Naergoth effectue trois attaques d'épée longue ou d'arc long. Il peut utiliser Absorption d'énergie à la place d'une attaque d'épée longue.

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 20 (5d6 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque revient d'entre les morts au bout de 24 heures sous l'aspect d'un zombi contrôlé par Naergoth, à moins que l'humanoïde n'ait été ramené à la vie avant ou que son corps ait été détruit. Naergoth ne peut pas avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

Épée longue*. Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchants, ou 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques.



Néogi



Néogi, larve

Aberration de taille TP, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 11
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Résistance mentale. La larve a l'avantage aux jets de sauvegarde visant à résister aux conditions charmé et effrayé, de plus la magie ne peut pas endormir la larve.

Pattes d'araignée. La larve peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Néogi

Aberration de taille P, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d6 + 12)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Compétences Intimidation +4, Perception +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Résistance mentale. Le néogi a l'avantage aux jets de sauvegarde visant à résister aux conditions charmé et effrayé, de plus la magie ne peut pas endormir le néogi.

Pattes d'araignée. Le néogi peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le néogi effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Asservissement (Recharge après un repos court ou long). Le néogi cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmée par magie par le néogi pendant 1 jour, ou jusqu'à ce que le néogi meurt ou qu'il se trouve à plus de 1,6 kilomètre de la cible. La créature charmée obéit aux ordres du néogi et ne peut pas utiliser de réactions, et le néogi et la cible peuvent communiquer entre eux par télépathie tant que la distance qui les sépare ne dépasse pas 1,6 kilomètre. A chaque fois que la créature charmée subit des dégâts, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Néogi, maître
Aberration de taille M, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +3
Compétences Arcanes +5, Tromperie +6, Intimidation +6, Perception +3, Persuasion +6
Sens Vision dans le noir à 36 m (traverse les ténèbres magiques), Perception passive 13
Langues Commun, Profond, Commun des profondeurs, télépathie à 9 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Résistance mentale. Le néogi a l'avantage aux jets de sauvegarde visant à résister aux conditions charmé et effrayé, de plus la magie ne peut pas endormir le néogi.

Sorts. Le néogi est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte* (portée 90 m, +4 à chacun des jets de dégâts), *guide, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, moquerie cruelle*
Niveau 1 - 4 (2 emplacements de niveau 4) : *tentacules d'Hadar, contresort, porte dimensionnelle, peur, immobilisation de personne, faim inextinguible de Hadar, invisibilité, serviteur invisible*

Pattes d'araignée. Le néogi peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

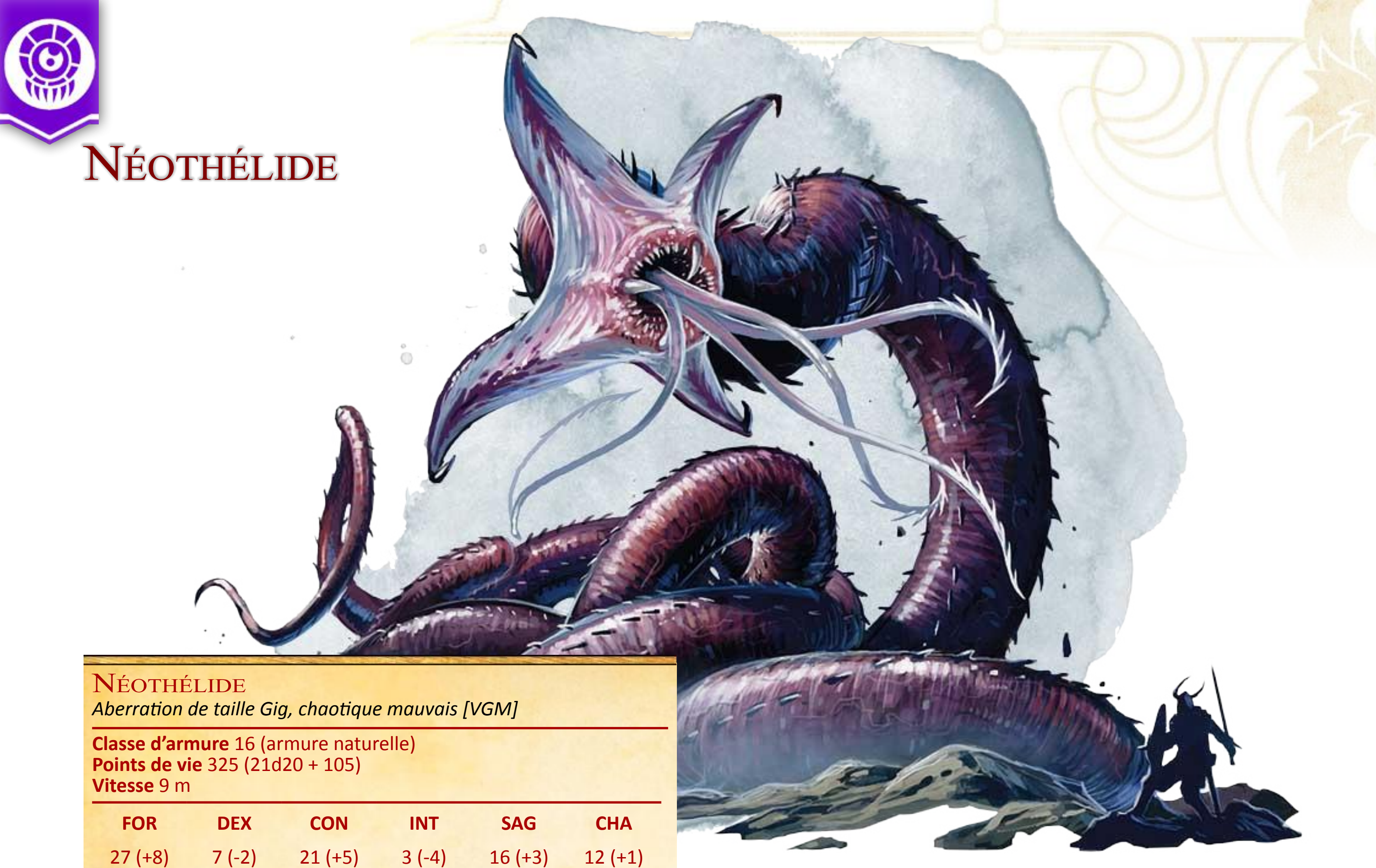
Attaques multiples. Le néogi effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Asservissement (Recharge après un repos court ou long). Le néogi cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmée par magie par le néogi pendant 1 jour, ou jusqu'à ce que le néogi meurt ou qu'il se trouve à plus de 1,6 kilomètre de la cible. La créature charmée obéit aux ordres du néogi et ne peut pas utiliser de réactions, et le néogi et la cible peuvent communiquer entre eux par télépathie tant que la distance qui les sépare ne dépasse pas 1,6 kilomètre. A chaque fois que la créature charmée subit des dégâts, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Néothélide



Néothélide

Aberration de taille Gig, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 325 (21d20 + 105)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +3, Sag +8, Cha +6
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Perception des créatures. Le néothélide est conscient de la présence des créatures se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour de lui et qui ont une valeur d'Intelligence de 4 ou plus. Il connait la distance et la direction de chacune de ces créatures, ainsi que leur valeur d'Intelligence respective, mais il ne peut rien percevoir d'autre d'elles. Une créature protégée par un sort d'*esprit impénétrable*, une sort d'*non-détection*, ou une magie similaire ne peut pas être perçue par ce trait.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du néothélide est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

À volonté : *lévitation*
1/jour chacun : *confusion, esprit faible, télékinésie*

Résistance à la magie. Le néothélide a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d8 + 8) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être avalée par le néothélide. Une créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du néothélide, et subit 35 (10d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du néothélide.

Si le néothélide subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter ctoutes les créatures qu'il a avalées, qui se retrouvent alors à terre, dans un rayon de 3 mètres autour du néothélide. Si le néothélide meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 6 mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le néothélide crache des vapeurs d'acide dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 35 (10d6) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Nereid



Nereid

Fée de taille M, tout alignement chaotique [TftYP]

Classe d'armure 13
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Acrobaties +5, Nature +3, Discrétion +5, Survie +4
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 12
Langues Aquatique, Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le nereid peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Invisibilité aquatique. S'il est immergé sous l'eau, le nereid peut se rendre invisible en utilisant une action bonus. Il reste invisible jusqu'à ce qu'il quitte l'eau, mette fin à l'invisibilité en utilisant une autre action bonus, ou meurt.

Dépendance à la cape. Le nereid porte une cape faite d'un tissu extrêment soyeux semblable à l'écume des mers, qui renferme l'esprit de la créature. La cape possède une classe d'armure et un montant de points de vie égaux à ceux du nereid, mais le vêtement ne peut pas être diectement endommagé tant que le nereid le porte. Si le manteau est détruit, le nereid est empoisonné et meurt au bout d'1 heure. Un nereid est capable de faire tout et n'importe quoi afin de récupérer son manteau si celui-ci lui a été volé, même se mettre au service de son voleur.

Contrôle de l'eau. Le nereid peut lancer contrôle de l'eau à volonté, sans avoir besoin d'aucune composante. Sa caractéristique de sorts est le Charisme. Cette utilisation de ce sort a une portée de 9 mètres et peut agir sur un cube d'eau de 9 mètres d'arête maximum.

Communication avec les animaux. Le nereid peut comprendre et communiquer oralement avec les bêtes..

Actions

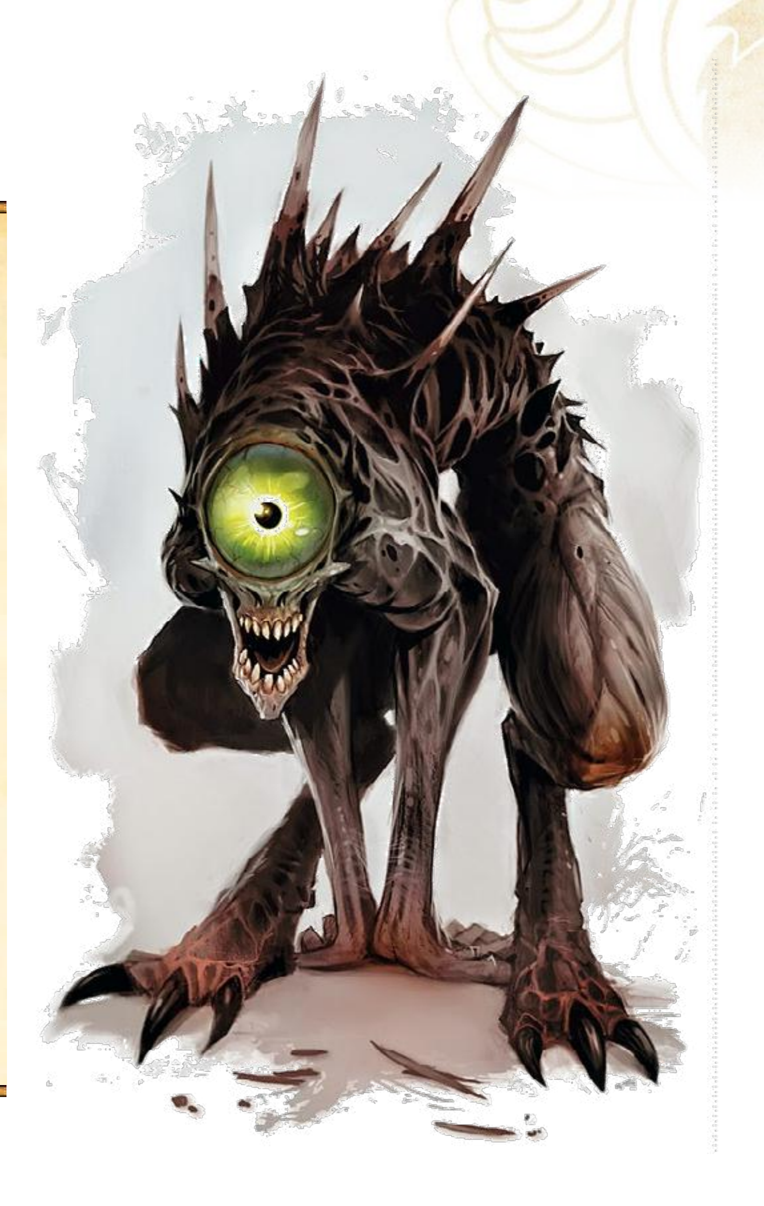
Acide aveuglant. *Attaque au corps à corps ou à distance avec un sort :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, ou portée 9 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d12 + 3) dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'au début du prochain tour du nereid.

Baiser des noyés (Recharge 5-6). Le nereid touche une créature qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir 22 (3d12 + 3) dégâts d'acide. En cas d'échec, la cible commence également à suffoquer et ne peut plus parler pendant 1 minute. A la fin de chacun de ses tours, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Projection d'eau. Le nereid contrôle un cube d'eau de 1,50 mètre d'arête et se trouvant à 18 mètres de lui maximum en lui donnant la forme de son choix et le projetant sur une cible qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre du cube d'eau. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec au jet, elle subit 17 (4d6 + 3) dégâts contondants, et si c'est une créature de taille G ou inférieure, la cible est repoussée de 4,50 mètres maximum en ligne droite ou est jetée à terre (au choix du nereid). En cas de réussite au jet, la cible ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée ni mise à terre.



Nothic



Nothic

Aberration de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Arcanes +3, Perspicacité +4, Perception +2, Discrétion +5
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 12
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vue aiguisée. Le nothic a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nothic effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard de putréfaction. Le nothic cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie sous peine de subir 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Perspicacité mystérieuse. Le nothic cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit effectuer un jet de Charisme (Tromperie) opposé à un jet de Sagesse (Perspicacité) du nothic. Si le nothic l'emporte, il apprend par magie un fait ou un secret de la cible. Si la cible est immunisée à la condition *charmé*, elle remporte automatiquement l'opposition.



Objets animés

Physiologie artificielle. Un objet animé n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

La magie qui a animé l'objet est dissipée lorsque l'objet animé tombe à 0 point de vie. Un objet animé qui tombe à 0 point de vie devient inanimé et est trop endommagé pour être encore utilisé ou vendu à qui que ce soit.





Armure animée

Créature artificielle de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. L'armure est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une zone d'antimagie. Si elle est ciblée par un sort de dissipation de la magie, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que l'armure animée reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Actions

Attaques multiples. L'armure animée effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Armure animée de Strahd

Créature artificielle de taille M, loyal mauvais [CoS]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Perception +3
Résistances aux dégâts froid, feu
Immunités aux dégâts poison, foudre
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 13
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. L'armure est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par un sort de dissipation de la magie, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que l'armure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques de corps à corps ou utilise deux fois son Eclair atroce.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Eclair atroce. *Attaque à distance avec un sort :* +4 au toucher (avec un avantage au jet d'attaque si la cible porte une armure de métal), portée 18 m, une cible. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts de foudre.



Balai d'attaque animé

Un balai d'attaque animé peut être facilement confondu avec un balai volant. Il attaque toute créature qui l'attrape ou qui tente de monter dessus.

Balai volant. Certains balais d'attaque animés permettent à leur créateur de les monter, dans ce cas ils se comportent comme des *balais volants* typiques. Cependant, un balai d'attaque animé ne peut transporter que la moitié de la charge qu'un *balai* volant est capable de supporter (voir le DMG pour plus de détails).

Balai d'attaque animé

Créature artificielle de taille P, sans alignement [CoS]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 7
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. Le balai est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans une *zone d'antimagie*. S'il est ciblé par un sort de dissipation de la magie, le balai doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscient pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que le balai reste immobile, il ne peut être distingué d'un balai normal.

Actions

Attaques multiples. Le balai effectue deux attaques de corps à corps.

Coup de balai. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

Réactions

Attaque animée. Si le balai est immobile et qu'une créature s'en empare, le balai effectue un jet de Dextérité opposé à un jet de Force de la créature. Si le balai gagne cette opposition, il s'envole et échappe à la prise de la créature et effectue une attaque de corps à corps contre elle avec un avantage sur son jet d'attaque.





Cabane mouvante de Baba Lysaga

Cœur de la cabane. La gemme qui a servi à donner vie à la cabane se trouve à l'intérieur.

Sortir la gemme de la cabane rend la cabane incapable d'agir. Cette tâche est cependant plus facile à dire qu'à faire. La gemme éclatante de vert est entreposée dans une cavité de la souche, sous les lattes moisies du plancher de la cabane. Le plancher peut être arraché en réussissant un jet de Force DD 14 ou en lui infligeant 10 points de dégâts. Une fois que le plancher est enlevé, une créature peut atteindre la cavité et se saisir de la gemme. Mais si quelqu'un tente de la récupérer alors que la cabane rampante est encore en vie, la cavité se garnie de dents en bois, et devient une bouche qui mord tout ce qui tente de retirer la gemme ; une créature qui tente de prendre la gemme doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. En cas de réussite au jet, la créature récupère la gemme sans s'être fait mordre. En cas d'échec, la créature est mordue, subit 10 (3d6) dégâts perforants et ne parvient pas à prendre la gemme.

Cabane mouvante de Baba Lysaga

Créature artificielle de taille Gig, sans alignement [CoS]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 263 (17d20 + 85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	7 (-2)	20 (+5)	1 (-5)	3 (-4)	3 (-4)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +0, Cha +0
Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre
Sens Vision aveugle à 36 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. La cabane est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par un sort de dissipation de la magie, la cabane doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Monstre de siège. La cabane inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. La cabane effectue trois attaques de racine. Elle peut remplacer une de ses attaques par une attaque de rocher.

Racine. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 18 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +12 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d8 + 8) dégâts contondants.







Épée volante

Créature artificielle de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +4
Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 7
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. L'épée est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par un sort de dissipation de la magie, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que l'épée volante reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une épée normale.

Actions

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

Figurine de soldat en bois

Créature artificielle de taille P, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Tactiques de groupe. Le la figurine a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés de la figurine se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Armes magiques. Les attaques de la figurine de soldat sont magiques.

Actions

Toute petite épée (dague). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.



Nuée de marionnettes

Nuée de taille M de créatures artificielles de taille TP, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice-versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour une marionnette de taille TP. Mise à part via le trait Encore, la nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

Encore. Deux nuées possèdant moins de 8 points de vie peuvent se regrouper et former une nouvelle nuée en entrant dans le même espace. La nouvelle nuée possède 16 points de vie. Le trait Encore peut très bien être utilisé dans le même espace que celui qu'occupe une créature ennemie.

Actions

Strangulation. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8 – 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la créature est entravée, et la nuée ne peut pas effectuer de strangulation contre une autre cible.

Nuée rampante de pièces de monnaie

Nuée de taille M de créatures artificielles de taille TP, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 28 (5d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 7
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. Les pièces sont incapables d'agir tant qu'elles se trouvent dans une *zone d'antimagie*. Si elles sont ciblées par un sort de dissipation de la magie, les pièces doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscientes pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant qu'elle reste immobile, cette créature ne peut être distingué d'une pile de pièces de monnaie normale.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, et la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour une pièce de monnaie de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts contondants, ou 7 (2d6) dégâts contondants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.







Portrait gardien

Créature artificielle de taille M, sans alignement [CoS]

Classe d'armure 5 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, et jusqu'à deux autres langues
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. Le portrait est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans une *zone d'antimagie*. S'il est ciblé par un sort de dissipation de la magie, le portrait doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscient pendant 1 minute.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du portrait est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le portrait peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

3/jour chacun : *contresort, couronne du dément, lueurs hypnotiques, télékinésie*

Apparence trompeuse. Tant que le personnage du portrait reste immobile, le portrait ne peut être distingué d'un tableau normal.

Portrait gardien

Miroir gardien [ALS4]. Plutôt qu'être une peinture, un portrait gardien peut prendre l'apparence d'un miroir, auquel cas, tant que la silhouette présente dans le miroir ne bouge pas, il ne peut pas être distingué d'un miroir normal.

Tapis étouffant

Créature artificielle de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d10)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

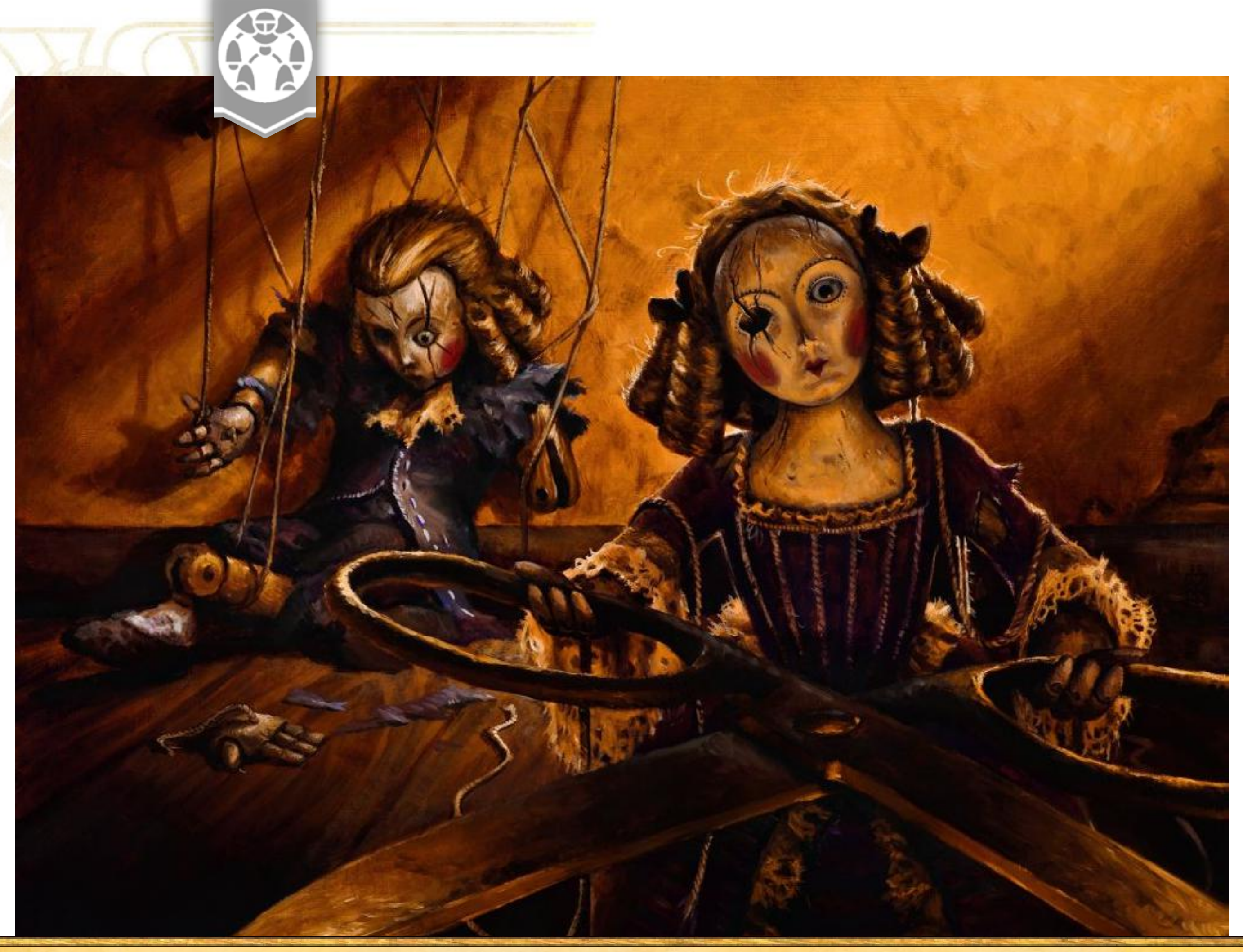
Sensibilité à l'Antimagie. Le tapis est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans une *zone d'antimagie.* S'il est ciblé par un sort de dissipation de la magie, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscient pendant 1 minute.

Transfert des dégâts. Tant qu'il agrippe une créature, le tapis ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés, et la créature agrippée par le tapis subit l'autre moitié.

Apparence trompeuse. Tant que le tapis reste immobile, il ne peut être distingué d'un tapis ordinaire.

Actions

Étouffement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts :* la créature est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, aveuglée, et ne peut plus respirer, de plus le tapis ne peut pas tenter un étouffement sur une autre cible. Enfin, au début de chacun des tours de la cible, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.



Poupée de l'épouvante

Créature artificielle de taille TP, loyal mauvais PSIn[

Classe d'armure 12
Points de vie 21 (6d4 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues parle et comprend les langues connues par son créateur
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apparence trompeuse. Tant que la poupée de l'épouvante reste immobile, elle ne peut pas être distinguée d'une poupée ordinaire.

Actions

Attaques multiples. La poupée de l'épouvante effectue une attaque de ciseaux et un assaut psychique.

Ciseaux. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Assaut psychique. La poupée de l'épouvante cible une créature possédant un cerveau, qu'elle peut voir, et se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 12 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts psychiques. De plus, en cas d'échec, lancez un 3d6. Si le total égale ou dépasse la valeur d'Intelligence de la cible, cette valeur tombe à 0. La cible est étourdie jusqu'à ce qu'elle regagne au moins un point d'Intelligence, grâce, par exemple, à un sort de restoration suprême ou une magie similaire.

Transposition de corps. La poupée de l'épouvante provoque un jet d'Intelligence opposé avec un humanoïde incapable d'agir et situé dans un rayon de 1,50 mètre. Si elle gagne ce jet d'opposition, l'esprit de la poupée de l'épouvante s'installe dans le corps de la cible tandis que celui de sa cible est placé dans la poupée. La poupée de l'épouvante contrôle complètement le corps de la cible. Elle conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme, ainsi que ses immunités aux conditions charmé et effrayé. Elle utilise sinon les statistiques de la créature qu'elle possède, mais n'accède pas aux connaissances de la cible, à ses capacités de classe, ou à ses maîtrises. La cible conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme tant qu'elle se trouve dans le corps de la poupée.

La transposition des corps dure jusqu'à ce que l'esprit de la poupée de l'épouvante soit forcé de sortir du corps de sa cible par magie (comme avec un sort de *dissipation du mal et du bien*, bien que la poupée ne soit pas du type de créature généralement ciblé par ce sort). Le corps de la cible et celui de la poupée doivent se trouver à 1,50 mètre l'un de l'autre maximum pour que le second échange de corps soit possible. Une cible qui réussit son jet d'Intelligence opposé ou dont la poupée est chassée du corps est immunisée à la transposition des corps de cette poupée pour les 24 prochaines heures.

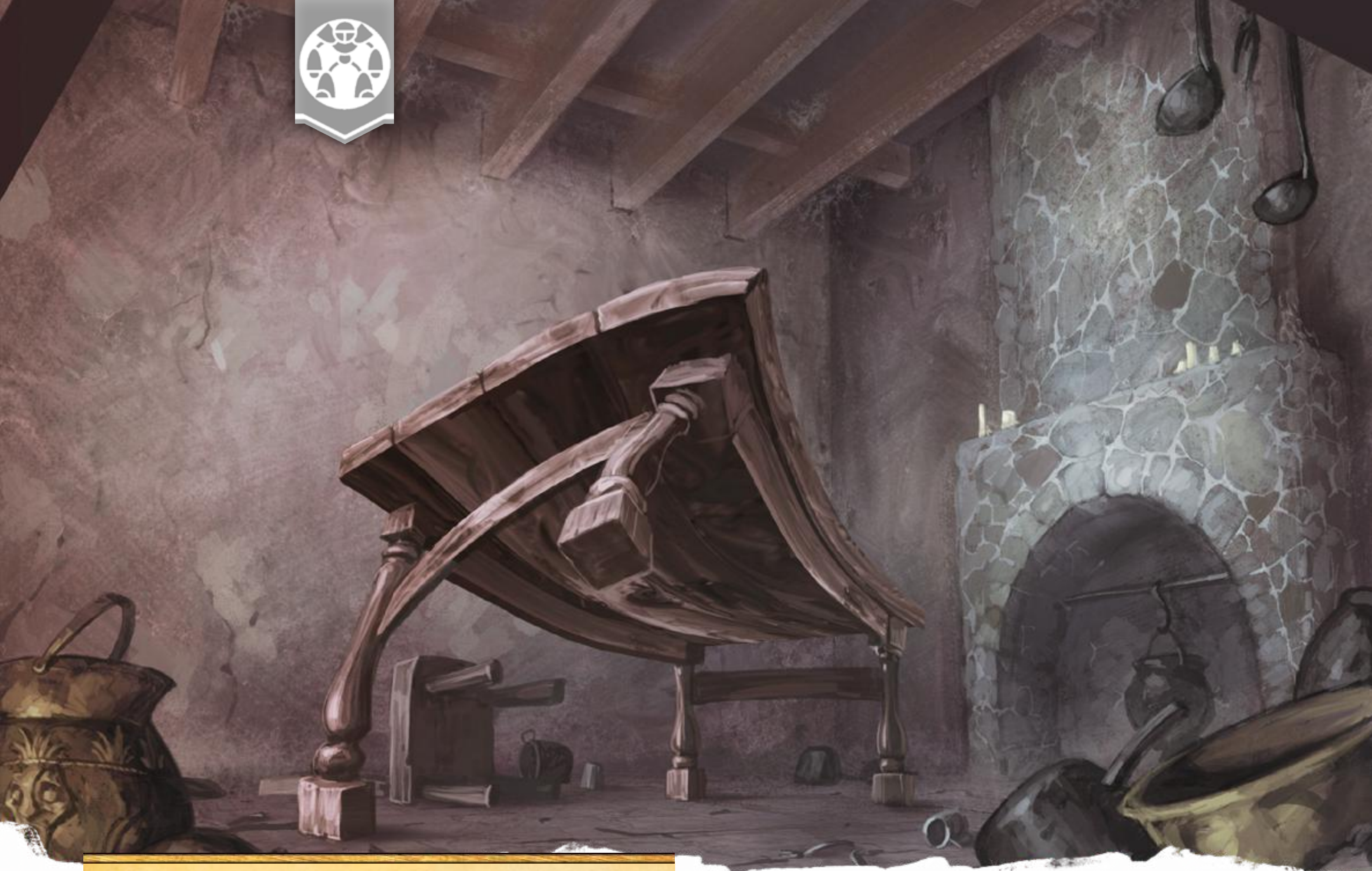


Table animée

Créature artificielle de taille G, sans alignement [TftYP]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. La table est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par un sort de *dissipation de la magie*, la table doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que la table animée reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une table normale.

Charge. Si la table se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de coup dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.



Oblex

Physiologie de vase. Un oblex n'a pas besoin de dormir.

Oblex, rejeton

Vase de taille TP, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 18 (4d4 + 8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +4, Cha +2
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Amorphe. L'oblex peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit

Aversion au feu. Si l'oblex subit des dégâts de feu, il subit un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts psychiques.





Oblex, adulte

Vase de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 14
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (-4)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +7, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Perception +4, plus une compétence parmi les suivantes : Arcanes +7, Histoire +7, Nature +7, ou Religion +7
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14
Langues Commun plus deux autres langues
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Amorphe. L'oblex peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit

Aversion au feu. Si l'oblex subit des dégâts de feu, il subit un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée de l'oblex est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans aucune composante :

3/jour chacun : *charme-personne* (sort de niveau 5), *couleurs dansantes, détection des pensées, immobilisation de personne* (sort de niveau 3).

Imposture sulfureuse. En utilisant une action bonus, l'oblex peut détacher une partie de son corps et lui donner l'apparence d'une créature de taille M ou inférieure dont il a volé les souvenirs. Cette copie ressemble, se comporte, et fait exactement les mêmes bruits que la créature à laquelle elle ressemble, elle dégage cependant une légère odeur de soufre. L'oblex peut créer des copies de 1d4 + 1 créatures différentes, chacune d'entre elles étant reliée à son corps par un filament de vase gluante qui peut s'étendre jusqu'à atteindre 36 mètres au maximum. Pour toute question technique, la copie est l'oblex, ce qui signifie que l'oblex occupe son espace et l'espace de la copie. Le filament de vase est immunisé aux dégâts, mais il est sectionné s'il n'existe aucune ouverture d'au moins 2,50 centimètres de large entre le corps de l'oblex et la copie. La copie disparaît si le lien est sectionné.

Actions

Attaques multiples. L'oblex effectue une attaque de pseudopode et utilise Absortpion des souvenirs.

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 5 (2d4) dégâts psychiques.

Absorption des souvenirs. L'oblex cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir 18 (4d8) dégâts psychiques et de voir ses souvenirs drainés jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long ou jusqu'à ce qu'elle soit la cible d'un sort de *restauration supérieure* ou de *guérison*. Les créatures artificielles, les vases, les plantes, et les morts-vivants réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Tant que ses souvenirs sont drainés, la cible doit lancer un d4 et soustraire le résultat obtenu à ses jets d'attaque et de caractéristiques. Chaque fois que les souvenirs de la cible sont drainés après la première fois, la taille du dé augmente de 1 : un d4 devient un d6, le d6 devient un d8, etc. jusqu'à ce qu'il devienne un d20, après quoi la cible tombe inconsciente pendant 1 heure. Suite à quoi l'effet prend fin.

Lorsqu'un oblex draine les souvenirs d'une cible, il apprend les langues que la cible connaissait et obtient toutes ses maîtises, à l'exception de sa maîtrise des jets de sauvegarde.





Oblex, ancien

Vase de taille TG, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 16
Points de vie 115 (10d12 + 50)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	22 (-6)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Int +10, Cha +8
Compétences Arcanes +10, Tromperie +8, Histoire +10, Nature +10, Perception +5, Religion +10
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 15
Langues Commun plus six autres langues
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Amorphe. L'oblex peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit

Aversion au feu. Si l'oblex subit des dégâts de feu, il subit un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée de l'oblex est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 18). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans aucune composante :

À volonté : *charme -personne* (sort de niveau 5), *détection des pensées, immobilisation de personne*
3/jour chacun : *confusion, porte dimensionnelle, domination de personne, peur, terrain hallucinatoire, immobilisation de monstre, lueurs hypnotiques, télékinésie*.

Imposture sulfureuse. En utilisant une action bonus, l'oblex peut détacher une partie de son corps et lui donner l'apparence d'une créature de taille M ou inférieure dont il a volé les souvenirs. Cette copie ressemble, se comporte, et fait exactement les mêmes bruits que la créature à laquelle elle ressemble, elle dégage cependant une légère odeur de soufre. L'oblex peut créer des copies de 2d6 + 1 créatures différentes, chacune d'entre elles étant reliée à son corps par un filament de vase gluante qui peut s'étendre jusqu'à atteindre 36 mètres au maximum. Pour toute question technique, la copie est l'oblex, ce qui signifie que l'oblex occupe son espace et l'espace de la copie. Le filament de vase est immunisé aux dégâts, mais il est sectionné s'il n'existe aucune ouverture d'au moins 2,50 centimètres de large entre le corps de l'oblex et la copie. La copie disparaît si le lien est sectionné.

Actions

Attaques multiples. L'oblex effectue deux attaques de pseudopode et utilise Absorption des souvenirs.

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (4d6 + 3) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts psychiques.

Absorption des souvenirs. L'oblex cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine de subir 44 (8d10) dégâts psychiques et de voir ses souvenirs drainés jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long ou jusqu'à ce qu'elle soit la cible d'un sort de *restauration supérieure* ou de *guérison*. Les créatures artificielles, les vases, les plantes, et les morts-vivants réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Tant que ses souvenirs sont drainés, la cible doit lancer un d4 et soustraire le résultat obtenu à ses jets d'attaque et de caractéristiques. Chaque fois que les souvenirs de la cible sont drainés après la première fois, la taille du dé augmente de 1 : un d4 devient un d6, le d6 devient un d8, etc. jusqu'à ce qu'il devienne un d20, après quoi la cible tombe inconsciente pendant 1 heure. Suite à quoi l'effet prend fin.

Lorsqu'un oblex draine les souvenirs d'une cible, il apprend les langues que la cible connaissait et obtient toutes ses maîtises, à l'exception de sa maîtrise des jets de sauvegarde.

Ogres



Demi-ogre

Géant de taille G, tout alignement chaotique [MM]

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 30 (4d10 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Hache d'arme. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants, ou 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.



Ogre

Géant de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 11 (armure de peau)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.





Ogre, brute à chaînes

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 11 (armure de peaux)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

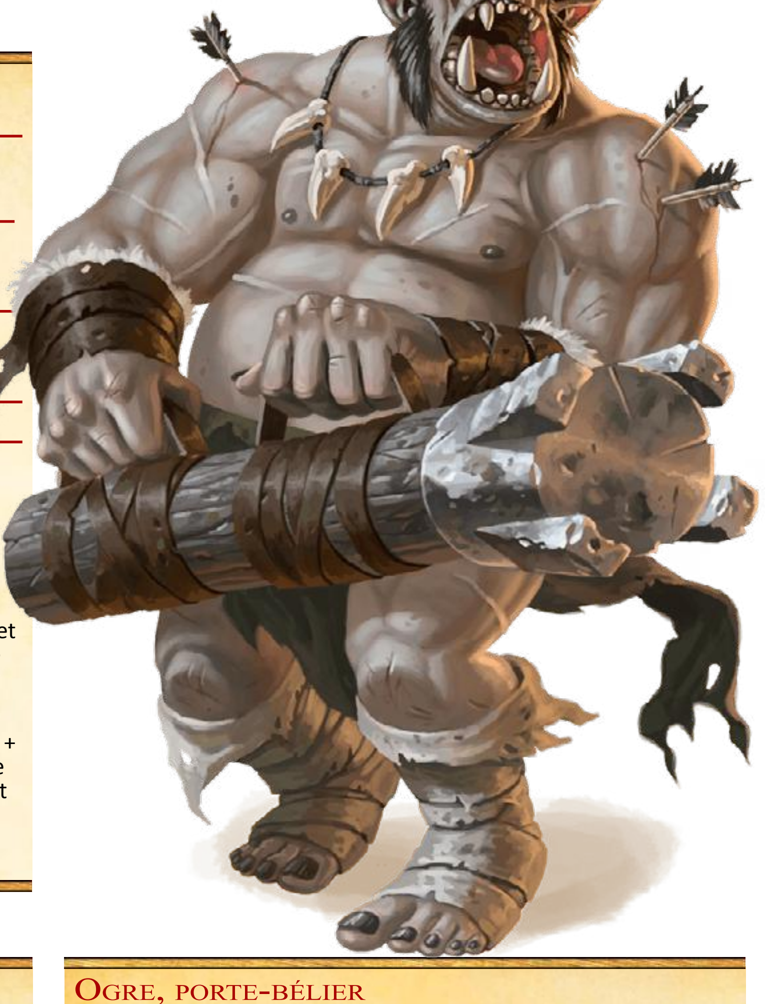
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Coup de poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

Balayage de chaîne. L'ogre fait virevolter ses chaînes, et toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. En cas d'échec au jet, une créature subit 8 (1d8 + 4) dégâts contondants et est jetée à terre. En cas de réussite au jet, la créature ne subit que la moitié de ses dégâts et n'est pas jetée à terre.

Chaîne fracassante (Recharge 6). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute. Une cible inconsciente retente son jet de sauvegarde si elle subit des dégâts et à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Ogre, lanceur de piques

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 13 (armure de peaux)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Coup de poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

Lancer de pique. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 36/144 m, une cible. *Dégâts* : 17 (3d10 + 1) dégâts perforants.

Ogre, porte-bélier

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 14 (broigne)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Monstre de siège. L'ogre inflige des dégâts doublés aux objets et aux bâtiments.

Actions

Cogne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants, et l'ogre peut repousser sa cible de 1,50 mètre si elle est de taille TG ou inférieure.

On ne passe pas ! Jusqu'au début du prochain tour de l'ogre, les jets d'attaque contre l'ogre ont un désavantage, l'ogre a l'avantage au jet d'attaque sur une attaque d'opportunité, et cette attaque inflige 16 (3d10) dégâts contondants supplémentaires si elle touche. De plus, chaque ennemi qui tente de sortir de la zone contrôlée par l'ogre sans se téléporter doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine de voir sa vitesse tomber à 0 jusqu'au début du prochain tour de l'ogre.





Ogre, porte-palanquin

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 13 (cuirasse)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Porte-palanquin. L'ogre porte sur son dos un petit fortin. Jusqu'à quatre créature de taille P peuvent monter dans le fort sans être à l'étroit. Pour effectuer une attaque au corps à corps contre une cible se trouvant à 1,50 mètre de l'ogre ou moins, les petites créatures doivent utiliser des lances ou des armes à allonge. Les créatures dans le palanquin ont un abri important contre les attaques et effets qui viennent de l'extérieur. Si l'ogre meurt, les créatures du fortin sont placées dans un espace inoccupé se trouvant dans un rayon de 1,50 mètres autour de l'ogre.

Actions

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Ogre du pic de glace

Géant de taille G, chaotique mauvais [ALS5]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 95 (10d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	9 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Jet de sauvegarde Con +6, Sag +3
Compétences Perception +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Actions

Attaques multiples. L'ogre effectue deux attaques au corps à corps.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Tête glacée. *Attaque à distance avec une arme :* +8 au toucher, portée 9/18 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. De plus, chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts perforants. L'ogre transporte quatre têtes glacées.

Ogre du pic de glace, shaman

Géant de taille G, chaotique mauvais [ALS5]

Classe d'armure 17 (*cotte de mailles +1*)
Points de vie 142 (15d10 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

Jet de sauvegarde Con +8, Int +4, Sag +8
Immunités aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Résistance à la magie. L'ogre a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et tout autre effet magique.

Sort. L'ogre est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques effectuées avec un sort). L'ogre a préparé les sorts suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : main de mage, vaporisation de poison, prestidigitation, liane épineuse

Niveau 1 (4 emplacements) : soins, enchevêtrement, onde de choc

Niveau 2 (3 emplacements) : lame de feu, croissance d'épine

Niveau 3 (3 emplacements) : contresort, boule de feu, rapidité

Niveau 4 (3 emplacements) : invisibilité supérieure, bouclier de feu, flétrissement

Niveau 5 (1 emplacement) : cone de froid

Actions

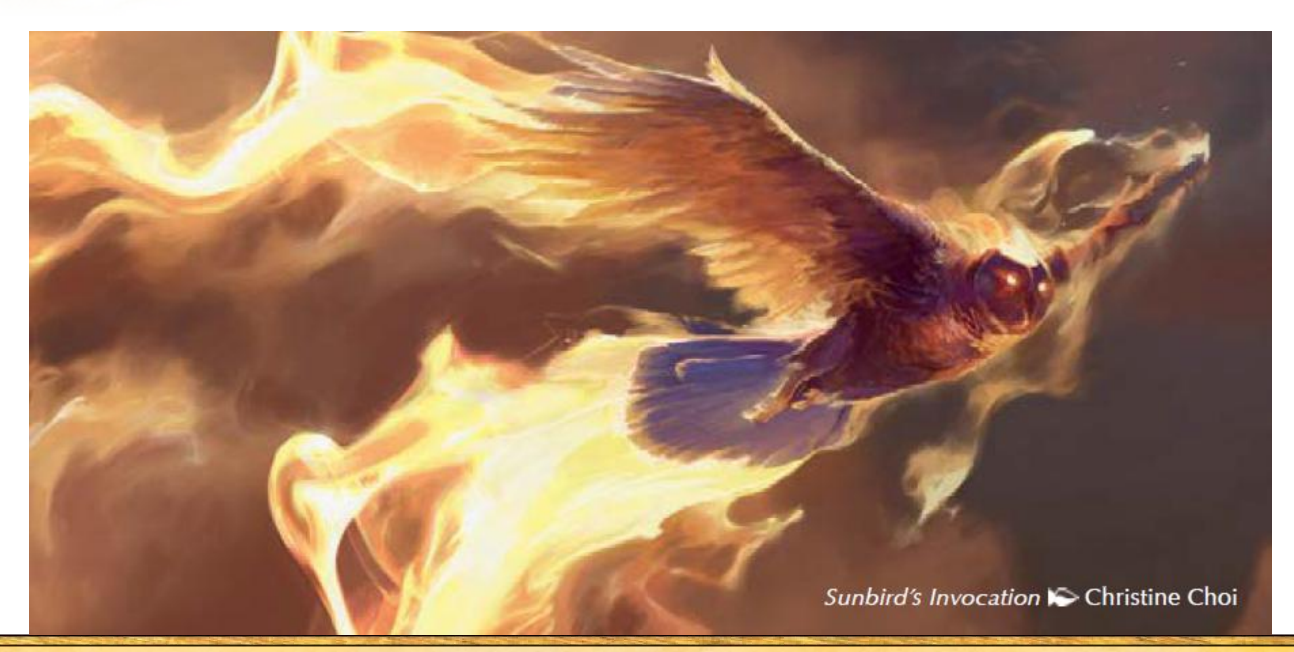
Attaques multiples. L'ogre effectue trois attaques au corps à corps.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (4d6 + 5) dégâts tranchants.

Tête glacée. *Attaque à distance avec une arme :* +8 au toucher, portée 9/18 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. De plus, chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts perforants. L'ogre transporte quatre têtes glacées.



Oiseau solaire



Oiseau solaire

Créature monstrueuse de taille Gig, sans alignement [PSIx]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 279 (18d20 + 90)
Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +7, Cha +7
Compétences Perception +7
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Hibou géant, comprend le Commun mais ne peut pas le parler
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Affres de la mort. Lorsque l'oiseau solaire meurt, il explose, et chaque créature présente dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subit 42 (12d6) dégâts de feu, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'explosion embrase les objets inflammables présents dans la zone qui ne sont ni portés ni transportés. Le corps de l'oiseau solaire tombe en cendres, mais un oeuf repose là où l'oiseau solaire se trouvait.

Aura de feu. Au début de chacun des tours de l'oiseau solaire, chaque créature se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui subit 11 (2d10) dégâts de feu, et les objets inflammables présents dans la zone qui ne sont ni portés ni transportés s'embrasent.
Une créature qui touche l'oiseau solaire ou réussit une attaque de corps à corps contre lui en se trouvant à 1,50 mètre de lui subit 11 (2d10) dégâts de feu. Cette aura émet également une lumière vive dans un rayon de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires.

Vol agile. L'oiseau solaire ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Vue et ouïe aiguisées. Le hibou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue et sur l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. L'oiseau solaire effectue deux attaques de serre.

Serre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants + 14 (4d6) dégâts de feu, et la cible est agrippée (évasion DD 18). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et l'oiseau solaire ne peut plus effectuer d'attaque de serre contre une autre cible. Une créature agrippée subit 11 (2d10) dégâts de feu au début de chacun des tours de l'oiseau solaire.

Ombre



Physiologie de Mort-vivant. Une ombre n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Ombre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4 (+6 dans une lumière faible ou dans les ténèbres)
Vulnérabilités aux dégâts radiant
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Amorphe. L'ombre peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'elle se trouve dans les ténèbres ou exposée à une lumière faible, l'ombre peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Se cacher.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre a un désavantage à ses jets d'attaque, de caractéristique, et de sauvegarde.

Actions

Absorption de Force. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cet effet réduit sa Force à 0. Sinon, la réduction de Force est effective jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long.

Si un humanoïde non mauvais meurt de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son cadavre 1d4 heures plus tard.





Oni

Oni
Géant de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Arcanes +5, Tromperie +8, Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du oni est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le oni peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, invisibilité*
1/jour chacun : *charme-personne, cône de froid, forme gazeuse, sommeil*

Armes magiques. Les attaques d'arme du oni sont magiques.

Régénération. Le oni récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie

Actions

Attaques multiples. Le oni effectue deux attaques, soit de griffe, soit de coutille.

Griffe (forme de oni uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants sous forme de taille M ou P.

Métamorphose. Le oni se transforme par magie en un humanoïde de taille P ou M, en un géant de taille G, ou retourne à sa véritable forme. Mise à part à sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. Le seul équipement qui est également transformé est sa coutille qui adapte sa taille à sa nouvelle forme. S'il meurt il retrouve sa véritable forme, sa coutille retrouve elle aussi sa taille normale.





Orques

Orque

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 15 (2d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Actions

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Créer un PNJ orque

Si vous souhaitez créer un PNJ orque, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :
Caractéristiques : +2 For, -2 Int
Capacité : Agressif
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres
Langues : Commun, Orque

Orque, chef de guerre

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 93 (11d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +6, Con +6, Sag +2
Compétences Intimidation +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Furie de Gruumsh. L'orque inflige 4 (1d8) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque d'arme (bonus inclus ci-dessous)

Actions

Attaques multiples. L'orque effectue deux attaques de grande hache ou de lance.

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (1d12 + 4 + 1d8) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m une cible. *Dégâts :* 12 (1d6 + 4 + 1d8) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Cri de guerre (1/jour). Chaque créature que le chef de guerre choisie, se trouvant à 9 mètres de lui maximum, qui peut l'entendre, et qui n'est pas déjà affectée par un Cri de guerre, gagne l'avantage à ses jets d'attaque jusqu'au début du prochain tour du chef de guerre. Le chef de guerre peut ensuite effectuer une attaque en utilisant son action bonus.

Orque, croc rouge de Shargaas

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Intimidation +1, Perception +2, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Action fourbe. A chacun de ses tours, l'orque peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Foncer, Se Désengager, ou Se Cacher.

Main de Shargaas. L'orque inflige 2 dés de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche au cours d'une attaque avec une arme (déjà inclus ci-dessous).

Vision de Shargaas. Les ténèbres magiques n'affectent pas la vision dans le noir de l'orque.

Tueur. Au cours du premier round de combat, l'orque a un avantage aux jets d'attaque qu'il effectue contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour. Si l'orque touche une créature surprise au cours de ce round, le coup est automatiquement un coup critique.

Actions

Attaques multiples. L'orque effectue deux attaques de cimeterre ou de fléchette.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (3d6 + 3) dégâts tranchants.

Fléchette. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 10 (3d4 + 3) dégâts perforants.

Voile de Shargaas (Recharge après un repos court ou long). L'orque lance le sort *ténèbres* sans avoir besoin d'aucune composante. La Sagesse est sa caractéristique pour ce sort.





Orque, griffe de Luthic

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure de peaux)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2, Médecine +4, Survie +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Sorts. L'orque est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). L'orque a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, réparation, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, soins, éclair guidé*
Niveau 2 (3 emplacements) : *augure, protection d'autrui*
Niveau 3 (2 emplacements) : *malédiction, création de nourriture et d'eau*

Actions

Attaques multiples. L'orque effectue deux attaques de griffe, ou quatre attaques de griffe s'il lui reste moins de la moitié de ses points de vie maximum.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.





Orque, lame d'Ilneval
Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +3
Compétences Perception +3, Perspicacité +3, Intimidation +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Châtieur de Ilneval. L'orque inflige un dé de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque d'épée longue (déjà inclus ci-dessous)

Actions

Attaques multiples. L'orque effectue deux attaques de corps à corps à l'épée longue ou deux attaques à distance avec ses javelines. S'il peut utiliser l'action Par ordre d'Ilneval !, l'orque peut l'utiliser après avoir effectuer ses attaques.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants, ou 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Par ordre d'Ilneval ! (Recharge 4-6). Jusqu'à trois alliés orques se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de cet orque, et qui peuvent l'entendre, peuvent utiliser leur réaction pour effectuer chacun une attaque avec une arme.

Orque, main de Yurtrus
Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 12 (armure de peaux)
Points de vie 30 (4d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Compétences Arcanes +2, Intimidation +1, Médecine +4, Religion +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le Commun et l'Orque mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Sorts. L'orque est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). L'orque a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, réparation, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, détection de la magie, blessure, protection contre le Mal et le Bien*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, silence*

Actions

Toucher de la Main Blanche. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Orque, oeil de Gruumsh
Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (broigne, bouclier)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Intimidation +3, Religion +1
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Furie de Gruumsh. L'orque inflige 4 (1d8) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque d'arme (bonus inclus ci-dessous).

Sorts. L'orque est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). L'orque a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédiction, injonction*
Niveau 2 (2 emplacements) : *augure, arme spirituelle (lance)*

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 11 (1d6 + 3 + 1d8) dégâts perforants, ou 12 (2d8 + 3) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.









Orque, rejeton de Yurtrus

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 9
Points de vie 30 (4d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Porteur de la corruption. Lorsque l'orque tombe à 0 point de vie, il explose, et chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec au jet, la créature subit 14 (4d6) dégâts de poison et est empoisonnée. En cas de réussite, la créature ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est pas empoisonnée. Une créature empoisonnée par cet effet peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Tant qu'elle est empoisonnée par cet effet, une créature ne peut pas récupérer de points de vie.

Rejeton de Yurtrus. L'orque a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison et la maladie.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts nécrotiques.

Vengeance corrompue. L'orque fait tomber ses propres points de vie à 0, déclenchant son trait *Porteur de la corruption*.

Orog

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 42 (5d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Intimidation +5, Survie +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orog peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Actions

Attaques multiples. L'orog effectue deux attaques de grande hache.

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.



Tanarukk

Fiélon (démon, orque) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d8 + 50)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Compétences Intimidation +2, Perception +2
Résistances aux dégâts feu, poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Commun, Orque
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, le tanarukk peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Résistance à la magie. Le tanarukk a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le tanarukk effectue deux attaques : une de morsure et une d'épée à deux mains.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Réactions

Furie effrénée. Après avoir été frappé par une attaque de corps à corps, le tanarukk peut effectuer une attaque d'arme de corps à corps avec un avantage contre son attaquant.



Otyugh



Otyugh

Aberration de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Otyugh
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Télépathie limitée. L'otyugh peut transmettre par magie de simples messages et images à n'importe quelle créature dans un rayon de 36 mètres et qui peut comprendre une langue. Cette forme de télépathie ne permet pas à la créature qui reçoit le message de répondre télépathiquement.

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une de morsure et deux de tentacule.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. À chaque fois que 24 heures viennent de s'écouler, la cible doit retenter ce jet de sauvegarde, et diminue ses points de vie maximum de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette maladie est soignée en cas de réussite au jet. La cible meurt si la maladie réduit ses points de vie maximum à 0. Cette réduction de points de vie maximum perdure jusqu'à ce que la maladie soit soignée.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. L'otyugh a deux tentacules, chacune d'elle peut agripper une cible.

Coup de tentacule. L'otyugh frappe les créatures agrippées entre elles ou sur une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sous peine de subir 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. En cas de jet de sauvegarde réussi, une cible ne subit que la moitié des dégâts contondants et n'est pas étourdie.



Ours-hibou

Ours-hibou
Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Vue et Odorat aiguisés. Le ours-hibou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours-hibou effectue deux attaques : une de bec et une de griffes.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.





Oxydeur

Oxydeur

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Odorat ferreux. Grâce à son odorat, l'oxydeur peut localiser avec précision les métaux ferreux dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Oxydation. Toute arme non magique constituée de métal qui touche l'oxydeur se met à rouiller. Après avoir infligé les dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulatif de -1 à ses jets de dégâts. Si le malus atteint -5, l'arme est détruite. Les munitions non magiques faites de métal et qui touchent l'oxydeur sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Antennes. L'oxydeur fait rouiller un objet non magique en fer qu'il peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum. Si l'objet n'est pas porté ou transporté, le contact de ses antennes en détruit un cube de 30 centimètres d'arête. Si l'objet est porté ou transporté par une créature, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour éviter le contact de l'oxydeur.

Si l'objet touché est une armure ou un bouclier de métal porté ou transporté, il subit un malus permanent et cumulatif de -1 à la CA qu'il fournit. Une armure dont la CA tombe à 10 ou un bouclier qui confère un bonus de +0 est détruit. Si l'objet touché est une arme métallique dégainée, elle rouille comme décrit dans le trait Oxydation.





Pégase

Pégase

Céleste de taille G, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 12)
Vitesse 18 m, vol 27 m

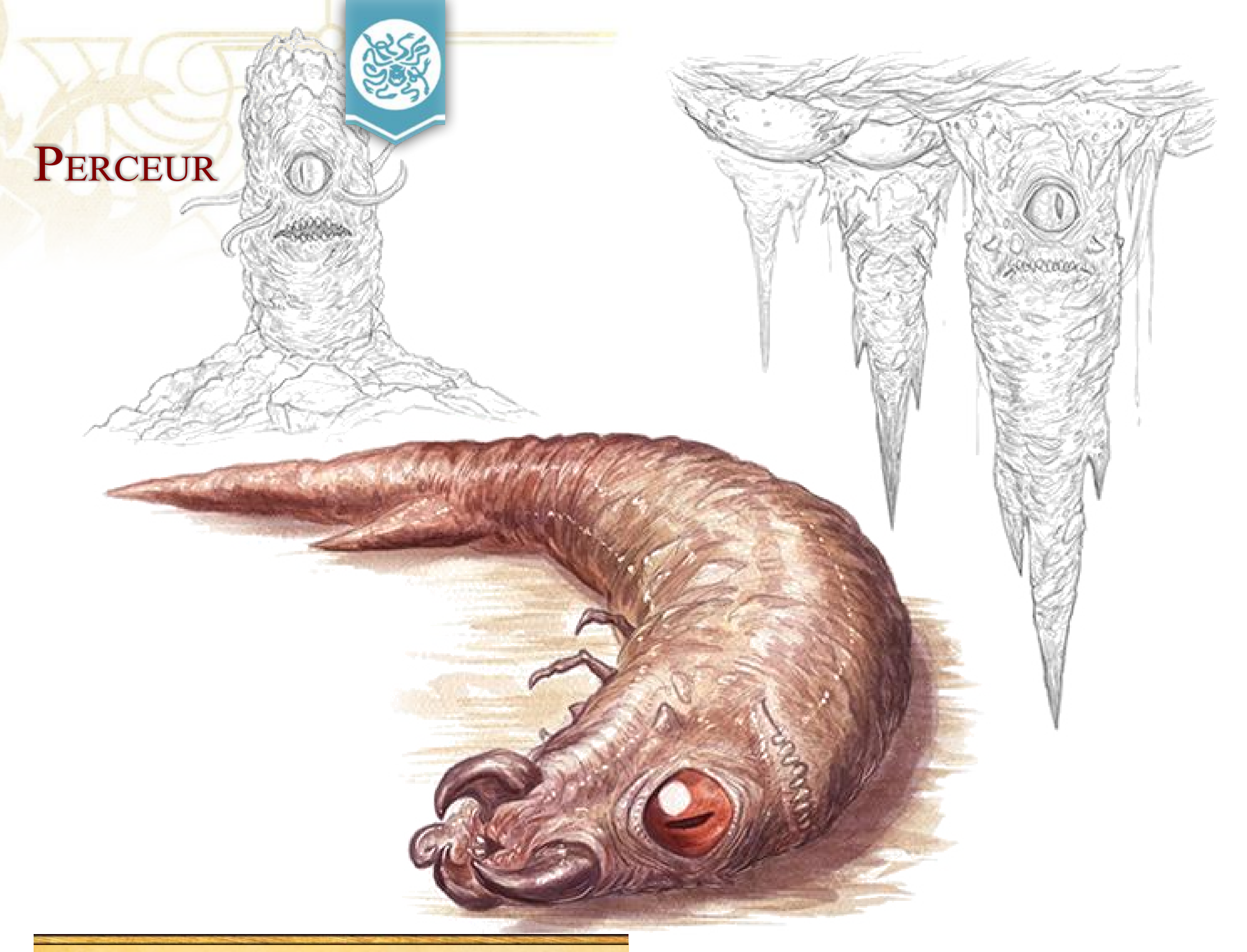
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4, Cha +3
Compétences Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues comprend le Céleste, le Commun, l'Elfique, et le Sylvestre mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Perceur



Perceur

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Compétences Discrétion +5
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le perceur reste immobile, il ne peut être distingué d'une stalactite normale.

Pattes d'araignée. Le perceur peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Plongeon. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, une créature située directement au-dessous du perceur. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants tous les 3 mètres de chute, jusqu'à 21 (6d6). *Échec :* le perceur subit la moitié des dégâts de chute qu'une créature normale devrait subir pour une distance de chute équivalente.



Péryton



Péryton

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Perception passive 15
Langues comprend le Commun et l'Elfique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Attaque en piquée. Si le péryton vole en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque d'arme de corps à corps, l'attaque inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires à la cible.

Vol agile. Le péryton ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Vue et Odorat aiguisés. Le péryton a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le péryton effectue une attaque de corne et une attaque de serres.

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 +3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants.



Pierre maudite

Physiologie artificielle. Une pierre maudite n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Pierre maudite

Créature artificielle de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d9 + 4)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Vulnérabilité aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, pétrifié, empoisonné
Sens Perception passive 9
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Ruse opportuniste. La pierre maudite a l'avantage aux jets d'attaques lors des attaques d'opportunité.

Apparence trompeuse. Tant que la pierre maudite este immobile, elle ne peut pas être distinguée d'une statue normale.

Actions

***Griffes pétrifiantes**. Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants, ou 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants si le jet d'attaque a l'avantage. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sous peine d'être changée en pierre et d'être entravée jusqu'à la fin de son prochain tour, moment où elle doit retenter son jet de sauvegarde. L'effet prend fin si ce second jet de sauvegarde est une réussite ; en cas d'échec au deuxième jet de sauvegarde, la cible est pétrifiée pendant 24 heures.

Murmures tombaux

Même si les créatures changées en pierre maudite sont mortes depuis longtemps, des fragments de leurs souvenirs passés restent ancrés dans le crâne d'obsidien incrusté dans son corps de pierre maudite. À la fin d'un repos court, un personnage peut effectuer un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 20 pour tenter d'extraire ces souvenirs du crâne - un souvenir est une réponse verbale à une question posée par le personnage au crâne. Une fois que le jet est effectué, qu'il soit une réussite ou un échec, le crâne ne peut plus être utilisé de cette manière.



Pixie





Pixie

Fée de taille TP, neutre bon [MM]

Classe d'armure 15
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Perception +4, Discrétion +7
Sens Perception passive 14
Langues Sylvestre
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Résistance à la magie. La pixie a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la pixie est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). La pixie peut lancer de manière innée les sorts suivants, la seule composante dont elle ait besoin est la poussière de pixie :

À volonté : *druidisme*
1/jour chacun : *confusion, lumières dansantes, détection du Mal ou du Bien, détection des pensées, dissipation de la magie, enchevêtrement, vol, force fantasmagorique, métamorphose, sommeil*

Actions

Invisibilité supérieure. La pixie peut se rendre invisible par magie jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme si elle se concentrait sur un sort). L'équipement que la pixie porte et transporte est invisible avec elle.

Pixie royale

Fée de taille TP, neutre [ALS5]

Classe d'armure 17
Points de vie 14 (5d4)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	24 (+7)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)

Sens Perception passive 16
Langues Sylvestre, Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance à la magie. La pixie a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la pixie est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). La pixie peut lancer de manière innée les sorts suivants, la seule composante dont elle ait besoin est la poussière de pixie :

À volonté : *druidisme*
1/jour chacun : *confusion, lumières dansantes, détection du Mal ou du Bien, détection des pensées, dissipation de la magie, enchevêtrement, vol, force fantasmagorique, métamorphose, sommeil*

Actions

Invisibilité maudite. La pixie royale peut se rendre invisible par magie pendant 1d4 + 1 tours puis ne peut plus activer cette capacité pendant 1d4 + 1 tours. L'équipement que la pixie royale porte et transporte est invisible avec elle.

Arc pixie. *Attaque à distance avec une arme :* +7 au toucher, portée 12/72 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d3 + 2) dégâts perforants.

Perception du coeur. La pixie royale touche une créature et connait alors par magie l'état émotionnel de cette créature. Si la cible échoue un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, le pixie connait également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.



Plantes éveillées

Arbre éveillé
Plante de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d12 + 14)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix de son créateur
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'arbre reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre normal.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants.



Arbuste éveillé
Plante de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 9
Points de vie 10 (3d6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts perforant
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix de son créateur
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'arbuste reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbuste normal.

Actions

Ecorchure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 (1d4 -1) dégâts tranchants.

Variante : Zurkhbois éveillé

Cette créature est un champignon zurkhbois (champignon de l'Outreterre) ordinaire ayant reçu une conscience et la capacité de se déplacer. Un zurkhbois éveillé peut être créé par le sort éveil lancé sur un zurkhbois ordinaire. Un souverain myconide peut également en créer un en réalisant un rituel très long.

Un zurkhbois éveillé possède les mêmes statistiques qu'un **arbre éveillé** avec les modifications suivantes :

Le zurkhbois éveillé possède la vision dans le noir à 36 mètres.
Si le zurkhbois est créé par un souverain myconide, il ne peut pas parler.
Le trait *Apparence trompeuse* du zurkhbois éveillé le fait ressembler à un champignon zurkhbois normal tant qu'il reste immobile (au lieu d'un arbre).



Plantes infectées

Plantes éveillées ayant reçu l'intelligence et la capacité de se déplacer, les infectées grouillent sur les terres perverties par les ténèbres. Puisant cette énergie maléfique dans le sol, un infecté se nourrit des désirs d'antiques forces du Mal et cherche à répandre ce Mal partout où il le peut.

Épineux infecté

Plante de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

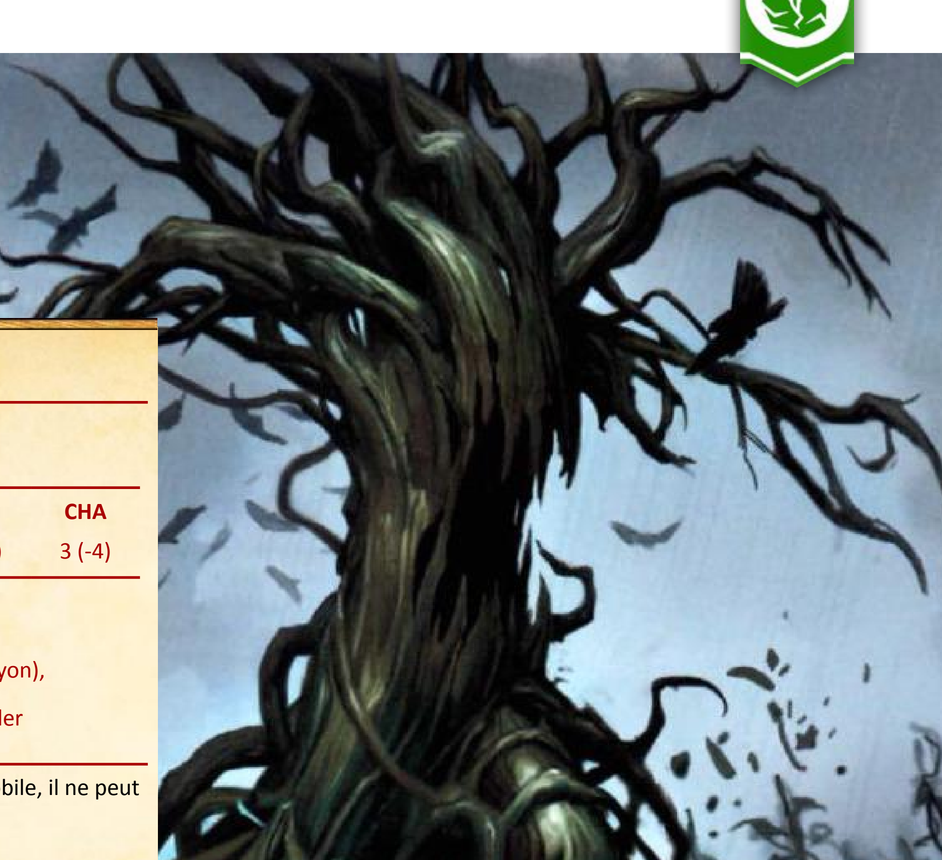
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 9
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Épines. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 9/18 m, une cible. *Dégâts :* 8 (2d6 + 1) dégâts perforants.



Buisson infecté

Plante de taille P, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 9
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'infecté reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbrisseau mort.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Lierre infecté

Plante de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +1
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'infecté reste immobile, il ne peut être distingué d'un entrelacs de plantes grimpantes.

Actions

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, et une cible de taille G ou inférieure est agrippée (évasion DD 12). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et l'infecté ne peux pas effectuer de constriction contre une autre cible.

Enchevêtrement des plantes (Recharge 5-6). Des lianes et des racines entortillées poussent dans un rayon de 4,50 mètres autour du sarmenteux, et se flétrissent au bout de 1 minute. Pendant toute la durée de l'effet, cette zone est considérée comme un terrain difficile pour les créatures qui ne sont pas de type plante. De plus, chaque créature présente dans la zone lorsque les plantes poussent, et que l'infecté choisie, doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être entravée. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force DD 12, se libérant elle-même, ou libérant une autre créature entravée à portée, en cas de réussite.

Arbre infecté

Plante de taille G, neutre mauvais [CoS]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 149 (13d12 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues comprend le Commun et le Druidique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'infecté reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre mort.

Monstre de siège. L'infecté inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. L'infecté effectue quatre attaques : deux de branche et deux de racine agrippante. S'il est en train d'agripper une cible, l'infecté peut également effectuer une attaque de morsure contre cette cible en utilisant une action bonus.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

Branche. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Racine agrippante. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 4,50 m, une créature qui n'est pas déjà agrippée par l'infecté. *Dégâts :* La cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible subit 9 (1d6 + 6) dégâts contondants au début de chacun de ses tours. La racine possède une CA de 15 et peut être sectionnée en lui infligeant au moins 6 points de dégâts tranchants d'un seul coup. Couper la racine ne touche pas l'infecté mais met fin à la condition *agrippé*.



Plantes monstrueuses

Attrape-viande

Plante de taille G, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (7d10 + 7)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Perception des vibrations à 9 mètres, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Pollen attirant (1/jour). Lorsque l'attrape-viande détecte une créature à proximité, il peut utiliser sa réaction pour relâcher du pollen dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Toute bête ou humanoïde se trouvant dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être forcée à utiliser tout son mouvement au cours de ce tour pour s'approcher le plus possible de l'attrape-viande. Une créature affectée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Apparence trompeuse. Tant que l'attrape-viande reste immobile, il ne peut être distingué d'une plante tropicale ordinaire.

Actions

Engloutissement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts* : La cible est piégée à l'intérieur de l'attrape-viande par ses feuilles en forme de mâchoire. Tant qu'elle est piégée de la sorte, la cible est aveuglée et entravée, a un abri total des attaques et effets provenant de l'extérieur de l'attrape-viande, et subit 14 (4d6) dégâts d'acide au début de chaque des tours de la cible. Si l'attrape-viande meurt, la créature se trouvant à l'intérieur n'est plus entravée par elle. Un attrape-viande ne peut engloutir qu'une seule créature à la fois.





Frondépine

Plante de taille G, sans alignement [TftYP]

Classe d'armure 11
Points de vie 32 (5d10 + 5)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

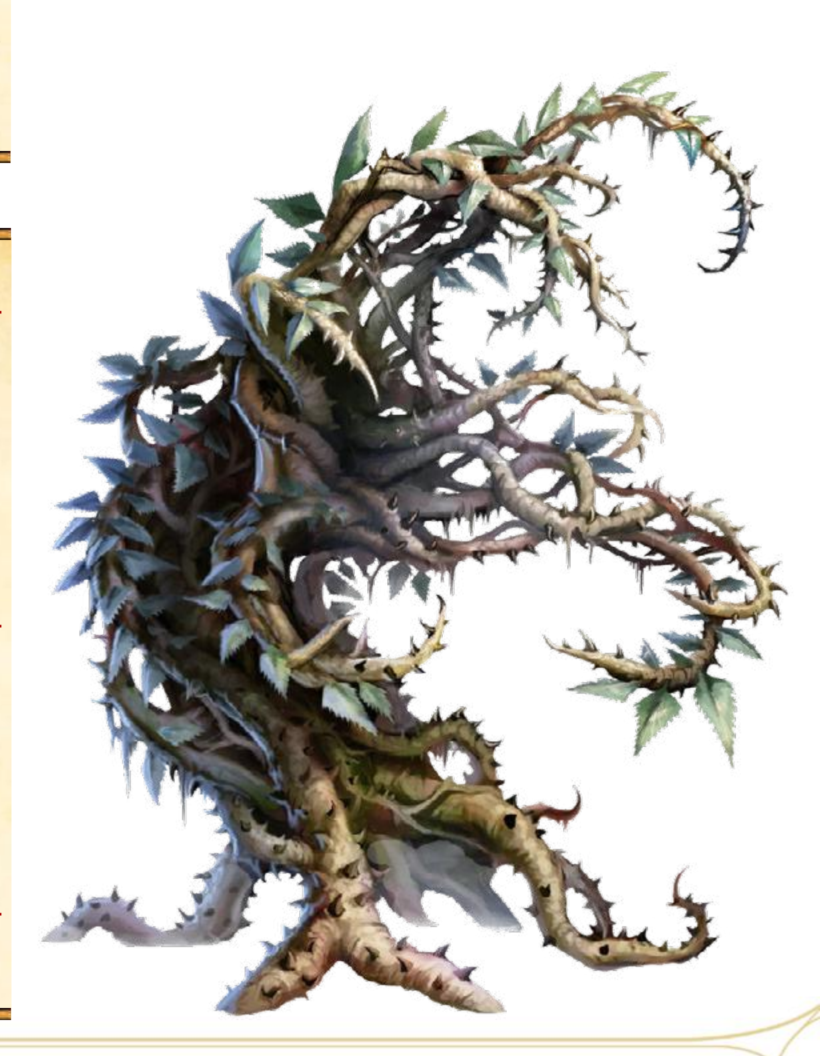
Feuillage adhésif. Le frondépine adhère à tout ce qui le touche. Une créature de taille M ou inférieure collée au frondépine est également agrippée par lui (évasion DD 11). Les jets de caractéristiques effectués pour se libérer de la condition agrippé ont un désavantage.

A la fin de chacun des tours du frondépine, tout ce qu'il agrippe subit 3 (1d6) dégâts d'acide.

Apparence trompeuse. Tant que le frondépine reste immobile, il ne peut être distingué d'un buisson inanimé.

Actions

Epines. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée à 9 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d6 + 1) dégâts perforants.





Fleur charognarde

Plante de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 12
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	15 (+2)	3 (-4)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi
Sens Vision aveugle à 36 mètres (aveugle au delà de ce rayon), Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Cadavres. Au début de la rencontre, une fleur charognarde contient 1d6 + 3 cadavres d'humanoïdes. Une fleur charognarde peut contenir les dépouilles de neuf humanoïdes maximum. Ces dépouilles ont un abri total contre les attaques et effets en provenance de l'extérieur de la fleur charognarde. Si la fleur charognarde meurt, les cadavres qu'elle contient tombent en dehors.

Tant qu'il lui reste au moins un cadavre dans son corps, la fleur charognarde peut utiliser une action bonus pour déclencher l'un des effets suivants :

- La fleur charognarde digère le cadavre d'un humanoïde qui se trouve dans son corps et récupère immédiatement 11 (2d10) points de vie. Il ne reste rien du cadavre digéré. Tout l'équipement du cadavre est éjecté de la fleur charognarde et se retrouve dans l'espace qu'elle occupe.
- La fleur charognarde anime le cadavre d'un humanoïde qui se trouve dans son corps, le transformant en zombi. Le zombi apparaît dans un espace inoccupé se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de la fleur charognardeet agit immédiatement après elle au cours de son tour d'initiative. Le zombi agit comme un allié de la fleur charognarde mais n'est pas sous son contrôle, il dégage la puanteur de la fleur (voir le trait Puanteur de la mort).

Pattes d'araignée. La fleur charognarde peut escalader les surfaces difficiles, et même se retrouver la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer de jet de caractéristique.

Puanteur de la mort. Toute créature qui début son tour dans un rayon de 3 mètres autour de la fleur charognarde ou de l'un de ses zombis doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, à mois que cette créature ne soit un mort-vivant ou une créature artificielle. En cas d'échec au jet, la créature est incapable d'agir jusqu'à la fin de son tour. Les créatures qui sont immunisées aux dégâts de poison ou à la condition empoisonné réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur de toutes les fleurs charognardes pour les prochaines 24 heures.

Actions

Attaques multiples. La fleur charognarde effectue trois attaques de tentacule.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir 14 (4d6) dégâts de poison.

Moisson des morts. La fleur charognarde attrape un humanoïde mort non protégé et se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour d'elle et emprisonne le cadavre dans son corps, avec tout l'équipement que le cadavre porte et transporte. Ce cadavre peut être utiliser pour le trait Cadavres de la fleur charognarde.

Odeur insoutenable. Avec ou sans cadavre d'humanoïde stocké dans son corps, une fleur charognarde dégage une puanteur à faire pâlir les morts. La puanteur, qui est un mécanisme de défense de la plante, disparaît au bout de 2d4 jours après que la fleur charognarde ne meure.

Liane assassine

Plante de taille G, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Résistance aux dégâts froid, feu
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Apparence trompeuse. Lorsque la liane assassine reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une plante normale.

Actions

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 6 m, une créature. *Dégâts* : la cible subit 11 (2d6 + 4) dégâts contondants, et est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La liane ne peut constricter qu'une seule créature à la fois.

Enchevêtrement de lianes. La liane assassine peut animer des lianes et des racines normales situées sur le sol dans une zone de 4,50 mètres de côté se trouvant dans un rayon de 9 mètres d'elle maximum. Ces plantes transforment le sol de cette zone en terrain difficile. Une créature située dans la zone lorsque l'effet est activé doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être entravée par les plantes et les racines. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour effectuer un jet de Force (Athlétisme) DD 13, se libérant en cas de réussite. L'effet prend fin 1 minute plus tard ou lorsque la liane assassine meurt ou utilise de nouveau sa capacité Enchevêtrement de lianes.





Thalle à trois fleurs

Plante de taille M, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le thalle à trois fleurs utilise sa fleur orange, puis sa fleur jaune, et enfin sa fleur rouge.

Fleur orange. Le thalle à trois fleurs choisit une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible est inconsciente. À la fin de chaque minute écoulée, la cible empoisonnée peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte.

Fleur jaune. Le thalle à trois fleurs choisit une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, sous peine d'être recouverte de sécrétions corrosives et de subir 5 dégâts d'acide au début de chacun de ses tours. Arroser la cible avec de l'eau réduit les dégâts d'acide de 1 par pinte ou flasque d'eau utilisée.

Fleur rouge. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 11). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible subit 5 (2d4) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La fleur rouge ne peut agripper qu'une seule créature à la fois. Une autre créature se trouvant à portée du thalle à trois fleurs peut utiliser son action pour mettre fin à la condition agrippée de la cible.



Musc jaune
Plante de taille M, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 6
Points de vie 60 (11d8 + 11)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement, à terre
Sens Vision aveugle à 9 mètres, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Régénération. Le musc jaune récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le musc jaune a subi des dégâts de feu, nécrotiques, ou radiants, ce trait ne fonctionne pas jusqu'au début de son prochain tour. Le musc jaune ne meurt que s'il tombe à 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Apparence trompeuse. Tant que le musc jaune reste immobile, il ne peut être distingué d'une ordinaire plante grimpante à fleurs.

Actions

Contact. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 13 (3d8) dégâts psychiques. Si la cible est un humanoïde dont les points de vie tombent à 0 du fait de cette attaque, il meurt et un bulbe de musc jaune s'implante dans son corps. À moins que le bulbe ne soit détruit, le cadavre s'anime et devient un zombi de musc jaune 24 heures après son décès. Le bulbe est détruit si la créature est réssucitée avant qu'elle ne se transforme en zombi de musc jaune, ou si le cadavre est ciblé par un sort de *délivrance des malédictions* ou un effet similaire avant qu'il ne s'anime.

Musc jaune (3/jour). Les fleurs du musc jaune délivrent une odeur puissante qui cible tous les humanoïdes dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être charmée par le musc jaune pendant 1 minute. Une créature charmée de la sorte ne fait rien de son tour mis à part se rappocher aussi près que possible du musc jaune. Une créature charmée par le musc jaune peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte ne cas de réussite.



Zombi de musc jaune
Mort-vivant de taille M, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 9
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	1 (-5)	6 (-2)	3 (-4)

Immunités aux conditions charmé, épuisement
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts de feu ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d8 + 1) dégâts contondants.



Petits zombis de musc jaune

Un humanoïde de taille M se transforme en un zombi de musc jaune et utilise les statistiques ci-dessus. Un humanoïde de taille P transformé en zombi de musc jaune devient un mort-vivant de taille P avec 27 (6d6 + 6) points de vie, le reste des statistiques est inchangé.



Prédateur d'acier

Physiologie artificielle. Un prédateur d'acier n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Prédateur d'acier

Créature artificielle de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 207 (18d10 + 108)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +7, Discrétion +8, Survie +7
Résistances aux dégâts froid, foudre, nécrotique, tonnerre
Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 17
Langues comprend le Modron et la langue de son possesseur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée du prédateur d'acier est la Sagesse. Le prédateur d'acier peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

3/jour chacun : *porte dimensionnelle* (personnel uniquement), *changement de plan* (personnel uniquement)

Résistance à la magie. Le prédateur d'acier a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du prédateur d'acier sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le prédateur d'acier effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants.

Rugissement étourdissant (Recharge 5-6). Le prédateur d'acier rugit dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. En cas d'échec au jet, une créature subit 25 (5d10) dégâts de tonnerre, lâche tout ce qu'elle tient, et est étourdie pendant 1 minute. En cas de réussite au jet, une créature subit la moitié de ces dégâts. La créature étourdie peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Pseudodragon

Pseudodragon

Dragon de taille TP, neutre bon [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d4 + 2)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues comprend le Commun et le Draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sens aiguisés. Le pseudodragon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue, sur l'ouïe ou sur l'odorat.

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Télépathie limitée. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées, émotions, et images simples avec n'importe quelle créature dans un rayon de 30 mètres qui peut comprendre une langue.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est inconsciente pendant la même durée, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature utilise une action pour la secouer et la réveiller.



Variante : Pseudodragon familier

Certains pseudodragons servent volontairement des lanceurs de sorts en tant que familier. De tels pseudodragons ont le trait suivant.

Familier. Le pseudodragon peut servir une autre créature en tant que familier, il établit alors un lien télépathique magique avec ce compagnon consentant. Tant qu'ils sont tous les deux liés, le compagnon peut ressentir ce que le pseudodragon ressent tant qu'ils ne sont pas éloignés de plus de 1,6 kilomètre l'un de l'autre. Tant que le pseudodragon se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de son compagnon, le compagnon partage le trait de Résistance à la magie du pseudodragon. A n'importe quel moment et pour n'importe quelle raison, le pseudodragon peut mettre fin à ses services en tant que familier, annulant leur lien télépathique.

Ptérosaurien



Ptérosaurien

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [ToA]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2, Survie +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Piquée terrifiante. Si le ptérosaurien vole et tombe en piquée sur au moins 9 mètres en direction d'une cible, puis qu'il touche cette cible avec une attaque de corps à corps avec une arme, alors la cible effrayée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le ptérosaurien effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe. Sinon, il effectue deux attaque de javeline.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.



Quaggoth



Quaggoth

Humanoïde (quaggoth) de taille M, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Fureur du blessé. Tant qu'il possède 10 points de vie ou moins, le quaggoth a l'avantage sur ses jets d'attaque. De plus, il inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à chaque cible qu'il touche avec une attaque de corps à corps.

Actions

Attaques multiples. Le quaggoth effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants

Variante : Quaggoth thonot

Un quaggoth thonot est un quaggoth normal possédant un facteur de puissance de 3 (700 XP) et le trait supplémentaire suivant.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du quaggoth est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le quaggoth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

A volonté : *feuille morte, main de mage (la main est invisible)*
1/jour chacun : *soins, agrandissement/réduction, métal brûlant, image miroir*



Rakshasa



Rakshasa

Fiélon de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8 + 52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Compétences Tromperie +10, Perspicacité +8
Vulnérabilités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques magiques effectuées par des créatures d'alignement bon
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Infernal
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Immunité magique partielle. Le rakshasa ne peut être affecté ou détecté par des sorts de niveaux 6 ou inférieur, à moins qu'il ne décide du contraire. Il a l'avantage aux jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du rakshasa est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sort). Le rakshasa peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection des pensées, déguisement, main de mage, illusion mineure*
3/jour chacun : *charme-personne, détection de la magie, invisibilité, image accomplie, suggestion*
1/jour chacun : *changement de plan, domination d'humanoïde, vision suprême, vol*

Actions

Attaques multiples. Le rakshasa effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants, et la cible est maudite si c'est une créature. La malédiction magique prend effet à chaque fois que la cible effectue un repos court ou long, remplissant les pensées de la cible de visions et de songes horribles. La cible maudite ne tire aucun bénéfice de ses repos courts et longs. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie équivalente.



Ravageur gris



Ravageur gris

Créature monstrueuse de taille G, chaotique neutre [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +8, Con +9
Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Actions

Attaques multiples. Le ravageur gris effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 17 (2d12 + 4) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts contondants si la cible est à terre.

Réactions

Déchaînement sanglant. Lorsque le ravageur gris subit des dégâts, il effectue une attaque de griffes contre une créature déterminée alétoirement à sa portée, autre que son maître.

Allié chaotique. La table Bizarreries des ravageurs gris présente des comportements atypiques que peuvent avoir les ravageurs gris. Vous pouvez sélectionner une bizarrerie de manière aléatoire ou choisir celle que vous souhaitez pour votre ravageur gris.

Bizarreries des Ravageurs gris

d12	Bizarrerie
1	Déteste les chevaux et les montures en général
2	Rugit puissamment lorsque la créature à laquelle il est lié est touchée par une autre créature
3	Aime se blottir contre les autres
4	Déracine et mâchouille les arbres
5	A de terrifiantes flatulences
6	Apporte des offrandes de viandes à la créature à laquelle il est lié
7	Creuse compulsivement le sol
8	Attaque les charrettes et les caravanes comme s'il s'agissait de terribles monstres
9	Hurle lorsqu'il pleut
10	Gémit pitoyablement dans le noir
11	Enterre les trésors qu'il trouve
12	Chasse les oiseaux, sautant en l'air pour les attraper, sans se soucier des dégâts qu'il provoque



Rejeton de Kyuss

Rejeton de Kyuss

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 10
Points de vie 76 (9d8 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	

Jets de sauvegarde Sag +1
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant ma ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Régénération. Le rejeton de Kyuss récupère 10 points de vie début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'i pas exposé à la lumière du soleil ou qu'il ne se trouve pas dar des eaux vives. Si le rejeton subit des dégâts d'acide, de feu, ou radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tou Le rejeton de Kyuss ne peut être détruit que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Asticots. Si le rejeton de Kyuss est ciblé par un effet soignant les maladies ou levant les malédictions, tous les vers qui l'infestent se dessèchent, et le rejeton perd son action Perforation par les asticots.

Actions

Attaques multiples. Le rejeton de Kyuss effectue deux attaques de griffe et utilise son action Perforation par les asticots.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Perforation par les asticots. Un ver saute du rejeton de Kyuss vers un humanoïde que le rejeton peut voir et situé dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Le ver s'agrippe à la peau de l'humanoïde à moins que celui-ci ne réussisse un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Le ver est un mort-vivant de taille TP avec une CA de 6, 1 point de vie, un 2 (-4) en valeur pour chacune de ses caractéristiques, et une vitesse de 30 centimètres. Tant qu'il se trouve sur la peau de sa cible, le ver peut être tué par n'importe quel moyen traditionnel, ou arraché en utilisant une action (le rejeton de Kyuss peut utiliser cette action pour faire sauter le ver vers un autre humanoïde qu'il peut voir et situé à 3 mètres maximum du ver). Sinon, le ver perfore la peau de sa cible et se glisse dessous à la fin du tour suivant de sa cible, lui infligeant 1 point de dégât perforant. Après quoi, à la fin de chacun des tours suivants de la cible, celle-ci subit 7 (2d6) dégâts nécrotiques pour chaque ver qui l'infeste (maximum 10d6). Une cible infestée de vers meurt si ses points de vie tombent à 0, puis revient d'entre les morts au bout de 10 minutes sous la forme d'un rejeton de Kyuss. Si une créature infestée de vers est ciblée par un effet soignant les maladies ou levant les malédictions, tous les vers qui l'infestent se dessèchent.

Physiologie de Mort-vivant. Un rejeton de Kyuss n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Améliorer le rejeton de Kyuss [ALS7] :

Pour que le rejeton de Kyuss reste une rencontre intéressante pour des personnages de haut niveau, vous pouvez lui appliquer les modifications suivantes :

PJ niveau 11-16 : points de vie 124 (14d8 + 61), Force 18 (+4), résistance aux armes non-magiques, peut choisir de réussir un jet de sauvegarde raté (1/jour), le DD de Dextérité de Perforation par les asticots passe à 12, une cible infectée subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques par ver (maximum 15d6), et l'attaque de griffe passe à +8 au toucher et inflige 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

PJ niveau 17-20 : points de vie 171 (19d8 + 86), Force 20 (+5), immunisé aux armes non-magiques et à la condition effrayé, résistance aux dégâts de feu, froid, acide, foudre, tonnerre ; peut choisir de réussir un jet de sauvegarde raté (1/jour), a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques ; le DD de Dextérité de Perforation par les asticots passe à 13, une cible infectée subit 13 (4d6) dégâts nécrotiques par ver (maximum 20d6), et l'attaque de griffe passe à +11 au toucher et inflige 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants + 13 (4d6) dégâts nécrotiques.



Rejeton des mers

Rejeton des mers

Humanoïde de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'Aquatique et le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibie limitée. Le rejeton des mers peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé dans la mer au moins une fois par jour pedant 1 minute pour éviter de suffoquer.

Actions

Attaques multiples. Le rejeton des mers effectue trois attaques : deux attaques à mains nues et une d'Anatomie marine.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Anatomie marine. Le rejeton des mers possède une ou plusieurs des options d'attaque suivantes, à condition qu'il possède la particularité anatomique correspondante :

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Epine dorsale. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chaucun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 12) si la cible est une créature de taille M ou inférieure. Jusqu'à ce qu'il n'agrippe plus a cible, le rejeton des mers ne peut plus utiliser son attaque de tentacule contre une autre cible.



Le rejeton des mers des Rochers pourpres

Ceux qui visitent un chapelet d'îles appelé les Rochers pourpres (dans l'Univers des Royaumes oubliés) pourront remarqué un fait curieux concernant les habitants humains de ces îles ; ils n'y verront aucun enfant ni veillard parmi eux. Et cela du fait que les bébés nés des habitants des Rochers sont jetés dans la mer et réclamés par un kraken nommé Slarkrethek. L'expérience transforme les enfants en fanatiques dévoués au kraken. Ils reviennent de la mer sous forme humaine, mais lorsqu'ils sont vieux, ils se transforment en rejeton des mers et rejoignent leur maître dans les sombres profondeurs de la mer. Certains enfants reviennent en souffrant de transformations partielles, ressemblant à des demi-bêtes jusqu'à ce qu'ils achèvent leur métamorphose en vieillissant. Ces malheureux sont cachés jusqu'à leur tranformation finale, afin de garder le secret sur la réalité des Rochers Pourpres.

Les prêtres du kraken (voir Bestiaire 3 - les PNJ) sont les gardiens du troupeau d'adorateurs du kraken. La plupart des prêtres sont natifs des îles, mais on retrouve également quelques hommes-poissons, merrows, ou elfes aquatiques qui vivent dans les eaux environnants les Rochers Pourpres.



Rejeton des profondeurs

Rejeton des profondeurs

Humanoïde (métamorphe) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 11
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 9 m (6 m, et nage 12 m sous forme hybride)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +4
Compétences Tromperie +6, Perspicacité +3, Escamotage +3, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Aquatique, Commun, jargon des voleurs
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le rejeton des profondeurs peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde moitié poisson, ou revenir à sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa vitesse, sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte n'est pas transformé avec lui. Le rejeton des profondeurs retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Amphibien (forme hybride uniquement). Le rejeton des profondeurs peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Sous forme humanoïde, le rejeton des profondeurs effectue deux attaques de corps à corps. Sous forme hybride, le rejeton des profondeurs effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Hache d'armes (forme humanoïde uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 +4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Morsure (forme hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Griffe (forme hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Hurlement psychique (forme hybride uniquement ; Recharge après un repos court ou long). Le rejeton des profondeurs émet un terrible hurlement audible à 90 mètres à la ronde. Les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour du rejeton des profondeurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du rejeton des profondeurs. Sous l'eau, le hurlement psychique permet également au rejeton des profondeurs de transmettre à son maître, par télépathie, ses souvenirs des 24 dernières heures, quelle que soit la distance entre eux, à condition qu'ils se trouvent tous les deux dans la même étendue d'eau.





Rémorhaz

Rémorhaz
Créature monstrueuse de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts froid, feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des Vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche le rémorhaz ou le frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 40 (6d10 + 7) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et la rémorhaz ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.

Engloutissement. Le rémorhaz effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque touche, cette créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, mais elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du rémorhaz, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du rémorhaz.

Si le rémorhaz subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a englouties, qui se retrouvent alors à terre, à 3 mètres du rémorhaz. Si le rémorhaz meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 4,50 mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.



Rémorhaz, jeune
Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Immunités aux dégâts froid, feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des Vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche le rémorhaz ou le frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d10 + 4) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de feu.

Rémorhaz, nouveau-né
Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [ALS2]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Immunités aux dégâts froid, feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des Vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche le rémorhaz ou le frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 3 (1d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Requin-araignée



Requin-araignée

Créature monstrueuse de taille G, neutre [D+]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 162 (13d12 + 78)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Compétences Perception +5, Discrétion +6
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 17
Langues -
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Pattes d'araignée. Le requin-araignée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'il est en contact avec une toile, le requin araignée connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. Le requin-araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Attaques multiples. Le requin-araignée peut effectue une attaque de griffe crochue, de morsure, et de toile barbelée.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 16 (3d8 + 3) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de subir 4 (1d8) dégâts perforants supplémentaires au début de chacun de ses tours. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours afin de mettre un terme à cet effet.

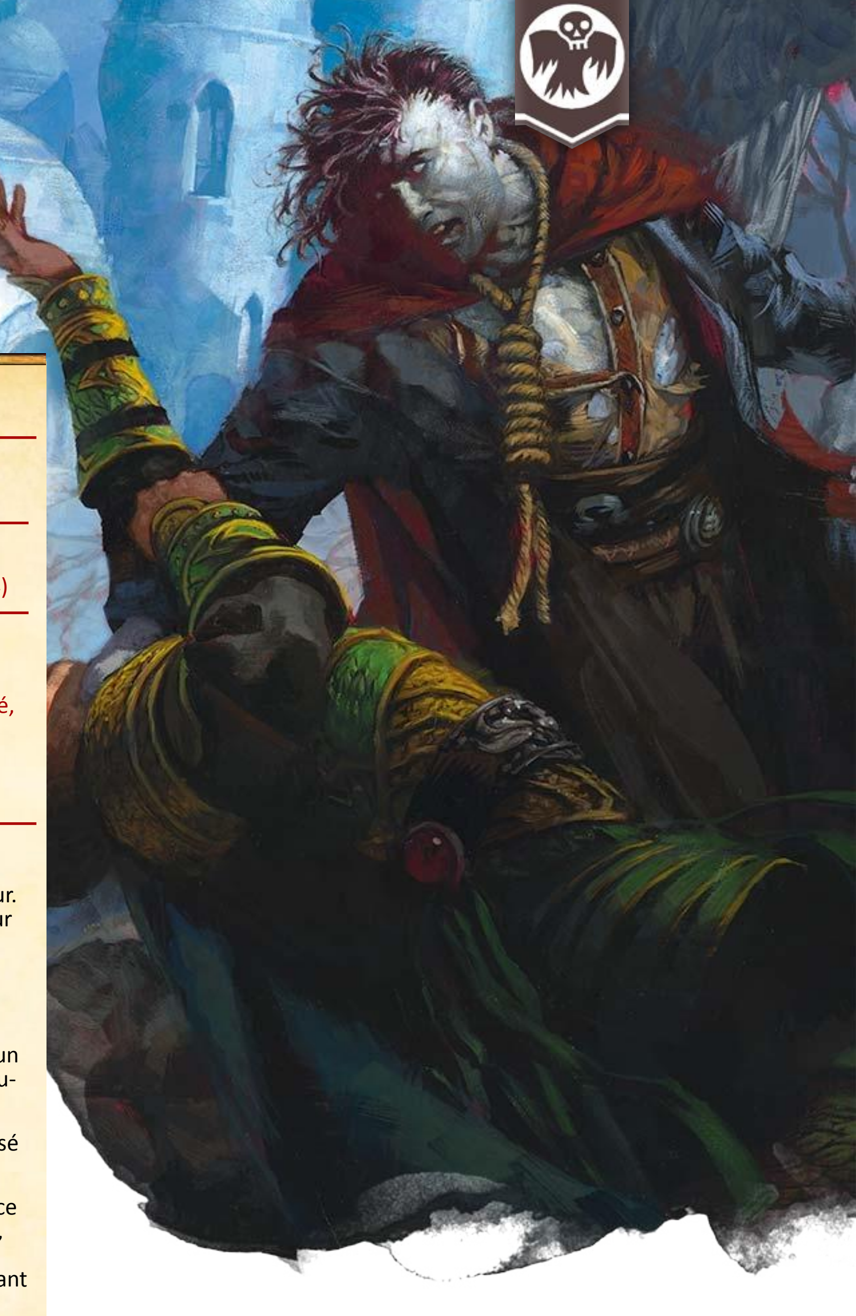
Griffe crochue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être agrippée et attirée vers le requin-araignée de 1,50 mètre. Le requin-araignée à l'avantage aux jets d'attaque qu'il effectue contre une créature qu'il agrippe.

Toile barbelée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, portée 27 m, une créature. *Dégâts* : 18 (3d10 + 2) dégâts perforants. La cible est entravée par la toile. En utilisant une action, une cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 18, détruisant la toile en cas de réussite. La toile peut également être attaquée (CA 15 : 25 pv ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité aux dégâts contondants, de poison, et psychiques).

Toile-filet (Recharge 5-6). Le requin-araignée projette en un point situé à 27 mètres maximum une toile en forme de filet de 9 mètres de rayon. Toute créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 pour éviter d'être prise dans la toile. En cas d'échec au jet, la créature est entravée et subit 18 (3d10 + 2) dégâts perforants. En utilisant une action, la cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 18 afin de se libérer. La toile peut également être attaquée (CA 15 : 25 pv ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité aux dégâts contondants, de poison, et psychiques).

Revenant

Physiologie de Mort-vivant. Un revenant n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Revenant

Mort-vivant de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7, Sag +6, Cha +7
Résistances aux dégâts nécrotique, psychique
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, étourdi
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Régénération. Le revenant récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le revenant subit des dégâts de feu ou des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le corps du revenant ne peut être détruit que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Renaissance. Lorsque le corps du revenant est détruit, son âme subsiste. Au bout de 24 heures, l'âme pénètre et anime un autre cadavre situé sur le même plan d'existence et récupère tous ses points de vie. Tant que l'âme n'est pas dans son nouveau corps, un sort de *souhait* peut être utilisé pour forcer l'âme à aller dans l'au-delà et à ne pas en revenir.

Immunité au Renvoi des Morts-vivants. Le revenant est immunisé aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Traqueur rancunier. Le revenant connaît la direction et la distance qui le sépare de toutes les créatures dont il est revenu se venger, même si la créature et le revenant sont sur des plans d'existence différents. Si la créature traquée par le revenant meurt, le revenant est mis au courant.

Actions

Attaques multiples. Le revenant effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature contre laquelle le revenant a juré de se venger, la cible subit 14 (4d6) dégâts contondants supplémentaires. Plutôt que d'infliger des dégâts, le revenant peut agripper la cible (évasion DD 14) à condition que la cible soit de taille G ou inférieure.

Éblouissement vengeur. Le revenant cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres ou moins de lui et contre laquelle il a juré de se venger. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, la cible est paralysée jusqu'à ce que le revenant lui inflige des dégâts, ou jusqu'à la fin du prochain tour du revenant. Lorsque la paralysie se termine, la cible est effrayée par le revenant pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si elle peut voir le revenant, mettant un terme à la condition effrayé en cas de réussite.

Variante : Revenant avec armes et sorts

Les revenants qui étaient des lanceurs de sorts de leur vivant pourraient avoir conservé une partie, ou l'intégralité, de leur capacité à lancer des sorts. De même, les revenants qui portaient une armure et maniaient des armes pourraient continuer à le faire.

Roc



Roc

Créature monstrueuse de taille Gig, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 248 (16d20 + 80)
Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +3
Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Vue aiguisée. Le roc a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le roc effectue deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 27 (4d8 + 9) dégâts perforants.

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants, et la cible est agrippée (évasion DD 19). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le roc ne peut pas utiliser son attaque de serres contre une autre cible.

Sahuagin



Sahuagin
Humanoïde (sahuagin) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Sahuagin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de suffoquer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre par magie le contrôle de n'importe quel requin situé à 36 mètres de lui maximum, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes ou de lance.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Sahuagin, baron
Humanoïde (sahuagin) de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 76 (9d10 + 27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Int +5, Sag +4
Compétences Perception +7
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Sahuagin
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de suffoquer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre par magie le contrôle de n'importe quel requin situé à 36 mètres de lui maximum, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes ou de trident.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si tenu à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.





Sahuagin, baron roublard

Humanoïde (sahuagin) de taille G, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +6, Int +5, Sag +4
Compétences Perspicacité +4, Perception +7
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Commun, Sahuagin
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Assassin. Durant son premier tour, le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque effectués contre toute créature qui n'a pas encore joué. Chaque attaque réussie du sahuagin contre une créature surprise est un coup critique.

Amphibie limitée. le sahuagin peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de suffoquer.

Télépathie avec les requins. le sahuagin peut prendre par magie le contrôle de n'importe quel requin situé à 36 mètres de lui maximum, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Attaque sournoise. le sahuagin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du sahuagin qui n'est pas incapable d'agir et que le sahuagin n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. le sahuagin effectue trois attaques : une de morsure et deux d'épée courte.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts perforants.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Garrot. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou P contre laquelle le sahuagin a l'avantage au jet d'attaque. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est incapable de respirer, et le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaques qu'il effectue contre elle.

Sahuagin, prêtresse

Humanoïde (sahuagin) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Compétences Perception +6, Religion +3
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Sahuagin
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de suffoquer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre par magie le contrôle de n'importe quel requin situé à 36 mètres de lui maximum, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Sorts. Le sahuagin est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Le sahuagin a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédiction, détection de la magie, éclair guidé*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, arme spirituelle (trident)*
Niveau 3 (3 emplacements) : *mot de guérison de groupe, don des langues*

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.



Sahuagin, prêtresse de guerre

Humanoïde (sahuagin) de taille M, loyal mauvais [ALS5]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +7
Compétences Intimidation +5, Perception +7, Religion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues Sahuagin
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de suffoquer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre par magie le contrôle de n'importe quel requin situé à 36 mètres de lui maximum, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Sorts. Le sahuagin est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Le sahuagin a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, réparation, flamme sacrée, stabilisation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédiction, détection de la magie, éclair guidé, mot de guérison*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, restauration partielle, silence, arme magique, arme spirituelle (trident)*
Niveau 3 (3 emplacements) : *lueur d'espoir, aura du croisé, dissipation de la magie, mot de guérison de groupe, réanimation, esprits gardiens*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement, gardien de la foi, peau de pierre*
Niveau 5 (1 emplacement) : *soins de groupe, immobilisation de monstre*

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue trois attaques : une de morsure et deux de trident.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Sahuagin, Seigneur de la guerre

Humanoïde (sahuagin) de taille G, loyal mauvais [ALS5]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 228 (24d10 + 96)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +9, Dex +7, Con +8
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +8, Perception +5, Persuasion +8
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Sahuagin, Commun
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de suffoquer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre par magie le contrôle de n'importe quel requin situé à 36 mètres de lui maximum, en utilisant une forme limitée de télépathie.

Indomptable (3/jour). Le sahuagin peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit utiliser le nouveau résultat.

Actions

Attaques multiples. Le sahuagin effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes ou de trident.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d4 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants, ou 14 (2d8 + 5) dégâts perforants si utilisé à deux mains pour effectuer une attaque au corps à corps.

Actions légendaires

Le sahuagin peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Il récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque avec une arme. Le sahuagin effectue une attaque avec une arme.

Commandement des alliés. Le sahuagin cible un allié qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut le voir et l'entendre, elle peut effectuer une attaque avec une arme en utilisant une réaction et gagne l'avantage sur ce jet d'attaque.

Peur des ennemis (coûte 2 actions). Le sahuagin cible un ennemi qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut le voir et l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du sahuagin.



Salamandres







Salamandre

Elémentaire de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnérabilités aux dégâts froid
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Igné
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche la salamandre ou la frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins d'elle, subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Armes brûlantes. Lorsque la salamandre touche avec une arme de corps à corps en métal, elle inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (bonus inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques : une de lance et une de queue.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps, + 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts de feu, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, la salamandre peut toucher automatiquement la cible avec son attaque de queue, mais la salamandre ne peut plus effectuer d'attaque de queue contre d'autres cibles.

Serpent de feu

Elémentaire de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Vulnérabilités aux dégâts froid
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend l'Igné mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche le serpent de feu ou le frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 3 (1d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. Le serpent effectue deux attaques : une de morsure et une de queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de feu.



Salamandre de givre

Elémentaire de taille TG, sans alignement [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d12 + 64)
Vitesse 18 m, creusement 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +4
Compétences Perception +4
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations 18 m, Perception passive 14
Langues Primordial
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Furie bouillonnante. Lorsque la salamandre subit des dégâts de feu, son souffle de givre se recharge automatiquement.

Actions

Attaques multiples. La salamandre effectue cinq attaques : quatre de griffes et une de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de froid.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants.

Souffle de givre (Recharge 6). La salamandre souffle un vent glacial dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 44 (8d10) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Sangsue cérébrale

Nuée de sangsues cérébrales

Nuée de taille M d'aberrations de taille TP, loyal lauvais [ALS7]

Classe d'armure 14
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 0 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	19 (+4)	15 (+2)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Création de morts-vivants. Les sangsues cérébrales peuvent injecter une algue filandreuse dans des cadavres, ce qui leur permet de changer les créatures mortes en lacédons (mêmes statistiques que les blêmes) ou toutes autres formes de goules.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice-versa, et la nuée peut se déplacer au travers de n'importe quel interstice suffisamment large pour laisser passer un petit crabe. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vi temporaires.

Actions

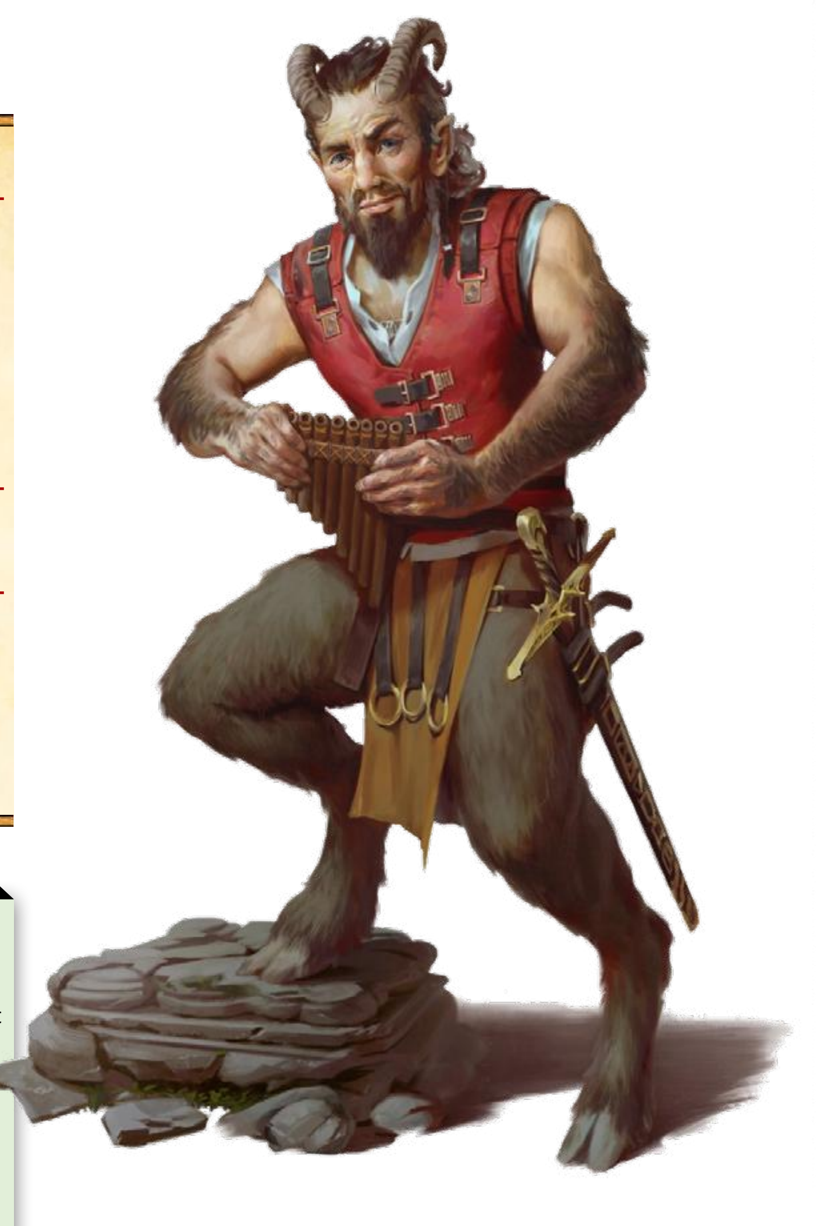
Forage. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 48 (10d8) dégâts perforants. Si ces dégâts font tomber la cible à 0 point de vie, elle ne tombe pas inconsciente, à la place elle récupère un nombre de points de vie égal aux points de vie de la nuée, et leurs deux corps fusionnent. Les sangsues disparaissent dans le crâne de la créature qui passe sous le contrôle de la nuée de sangsues cérébrales.

La créature reste sous le contrôle de la nuée jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie et qu'un sort de délivrance des malédictions la cible alors qu'elle se trouve dans cet état comateux.





Satyre



Satyre

Fée de taille M, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Perception +2, Représentation +6, Discrétion +5
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance à la magie. Le satyre a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts contondants.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* + 5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Variante : Flûte de Satyre

Un satyre peut avoir une flûte de pan dont il peut jouer pour créer des effets magiques. Généralement, il n'y a qu'un satyre par groupe qui possède une telle flûte. Si un satyre possède une flûte, il obtient l'action optionnelle suivante.

Flûte de pan. Le satyre joue de sa flûte et choisit l'un des effets magiques suivants : mélodie de charme, accord effrayant, douce berceuse. Chaque créature se trouvant à 18 mètres du satyre maximum et qui peut entendre la flûte doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être affectée par la musique comme indiqué ci-dessous. Les autres satyres et les créatures immunisées à la condition charmé ne sont pas affectés.

Une créature affectée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée aux flûtes de pan pour les prochaines 24 heures.

Mélodie de charme. La créature est charmée par le satyre pendant 1 minute. Si le satyre ou l'un de ses compagnons nuit à la créature, l'effet prend fin immédiatement.

Accord effrayant. La créature est effrayée pendant 1 minute.

Douce berceuse. La créature tombe de sommail et est inconsciente pendant 1 minute. L'effet prend fin si la créature subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la secouer et la réveiller.

Sauteur géant





Sauteur géant

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Absorption du feu. A chaque fois que le sauteur géant subit des dégâts de feu, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à la moitié de ces dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Explosion de feu. Le sauteur géant projette une goutte de feu concentré sur un point qu'il peut voir et situé à 18 mètres de lui maximum. Chaque créature se trouvant dans une zone sphérique de 3 mètres de rayon centrée sur ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 14 (4d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le feu contourne les angles de mur, et il enflamme les objets inflammables non tenus ni portés se trouvant dans la zone.

Seigneur aux crânes

Physiologie de Mort-vivant. Un seigneur aux crânes n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Seigneur aux crânes

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 105 (14d8 + 42)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Compétences Athlétisme +7, Histoire +8, Perception +12, Discrétion +8
Résistances aux dégâts froid, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, empoisonné, étourdi, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 22
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le seigneur aux crânes rate un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite

Maître du cimetière. Tant qu'il se trouve dans un rayon de 9 mètres autour du seigneur aux crânes, tout mort-vivant allié du seigneur aux crânes effectue ses jets de sauvegarde avec un avantage, et cet allié récupère 1d6 points de vie à chaque fois qu'il débute son tour dans cette zone.

Évasion. Si le seigneur aux crânes est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité afin de ne subir que la moitié des dégâts en cas de réussite, à la place il ne subit aucun dégât en cas de réussite, et seulement la moitié des dégâts s'il échoue son jet.

Incantation. Le seigneur aux crânes est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'Incantation est le Charisme (jet de sauvegarde DD 18, +10 pour toucher lors d'attaques avec un sort). Le seigneur aux crânes connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, trait de feu, main de mage, vaporisation de poison, rayon de givre, poigne électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, retraite expéditive, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *peur, rapidité*
Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, tempête de grêle*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortelle, cône de froid*
Niveau 6 (1 emplacement) : *mauvais oeil*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort*

Actions

Attaques multiples. Le seigneur aux crânes effectue trois attaques de bâton d'os.

Bâton d'os. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants + 14 (4d6) dégâts nécrotiques.

Actions légendaires

Le seigneur aux crânes peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le seigneur aux crânes récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Bâton d'os (coûte 2 actions). Le seigneur aux crânes effectue une attaque de bâton d'os.

Sort mineur. Le seigneur aux crânes lance un sort mineur.

Déplacement. Le seigneur aux crânes se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Invocation de morts-vivants (coûte 3 actions). Jusqu'à cinq squelettes ou zombis apparaissent dans des espaces inoccupés se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour du seigneur au crâne et restent invoqués jusqu'à ce qu'il soit détruit. Les morts-vivants invoqués de la sorte lancent leur propre initiative et jouent dès que leur tour arrive. Le seigneur aux crânes ne peut avoir en même temps que cinq squelettes invoqués grâce à cette capacité.



Sentinelle d'eau



Sentinelle d'eau

Elémentaire de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 58 (9d10 + 9)
Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts feu ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, à terre, inconscient
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 10
Langues comprend l'Aquatique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Invisible dans l'eau. La sentinelle d'eau est invisible tant qu'elle est complètement immergée dans l'eau.

Connexion à l'eau. La sentinelle d'eau meurt si elle quitte l'eau à laquelle elle est liée ou si cette eau est détruite.

Actions

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 13 (3d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et attirée de 1,50 mètre vers la sentinelle d'eau. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, la sentinelle d'eau tente de la noyer et ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Physiologie d'élémentaire. Une sentinelle d'eau n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Servo



Servo

Créature artificielle de taille TP, sans alignement [PSKa]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégâts tranchants.



Sirène

Sirène

Fée de taille M, chaotique bon [TftYP]

Classe d'armure 14
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Discrétion +6, Survie +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. La sirène peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de sorts innés de la sirène est le Charisme (jet de sauvegarde des sorts DD 13). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

1/jour chacun : *charme-personne, nappe de brouillard, invisibilité supérieure, métamorphose* (personnel uniquement).

Résistance à la magie. La sirène a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Toucher stupéfiant. La sirène touche une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 1,50 mètre d'elle maximum. La créature doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13 sous peine de subir 13 (3d6 + 3) dégâts psychiques et d'être étourdie jusqu'au début du prochain tour de la sirène.



Slaads



Slaad, têtard

Aberration de taille TP, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 10 (4d4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	5 (-3)	3 (-4)

Compétences Discrétion +4
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 7
Langues comprend le Slaad mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Résistance à la magie. Le slaad a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Variante : Gemme de contrôle de slaad

Lorsqu'un slaad émerge de la Pierre de Ponte, la pierre implante par magie un de ses fragments dans le cerveau du slaad. Ce fragment prend la forme d'une gemme magique qui a vaguement la taille et la forme du poing d'un enfant humain. La gemme est de la même couleur que le slaad. Une autre créature peut utiliser la magie pour s'emparer de la gemme et l'utiliser pour soumettre le slaad. Le slaad doit obéir à quiconque possède sa gemme. Si la gemme du slaad est détruite, le slaad ne peut plus être contrôlé de cette manière.

Un slaad né d'autre chose que de la Pierre de Ponte n'a pas de gemme dans le cerveau, mais il en obtient une s'il entre en contact avec la Pierre de Ponte. Les slaads de Limbo sont attirés par la Pierre de Ponte, ce qui fait que bon nombre d'entre eux ont une gemme. Un slaad possédant une gemme de contrôle dans son cerveau possède le trait suivant.

Gemme de contrôle. Une gemme magique de contrôle est implantée dans le cerveau du slaad. Le slaad doit obéir à quiconque possède sa gemme et est immunisé à la condition charmé tant qu'il est sous contrôle.

Certains sorts peuvent être utilisés pour récupérer la gemme. Si le slaad échoue son jet de sauvegarde contre le sort *emprisonnement*, ce sort peut transférer la gemme dans la main ouverte du lanceur de sorts plutôt que d'emprisonner le slaad. Un sort de *souhait*, s'il est lancé en présence du slaad, peut être incanter pour acquérir la gemme.

Un sort de *restauration supérieure* lancé sur le slaad détruit la gemme sans blesser le slaad.

Quelqu'un possédant la maîtrise en Sagesse (Médecine) peut retirer la gemme d'un slaad incapable d'agir. Chaque tentative nécessite 1 minute de travail ininterrompu et une réussite au jet de Sagesse (Médecine) DD 20. Chaque échec inflige 22 (4d10) dégâts psychiques au slaad.

Slaad bleu

Aberration de taille G, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	7 (-2)	9 (-1)

Compétences Perception +1
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Slaad, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Résistance à la magie. Le slaad a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être infectée par une maladie appelée chaos-phage. Tant qu'elle est infectée par cette maladie, la cible ne peut pas récupérer de point de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Si la maladie réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible se transforme instantanément en slaad rouge ou, si elle possède la capacité de lancer des sorts de niveau 3 ou supérieur, en slaad vert. Seul un sort de *souhait* peut inverser la transformation.





Slaad funêste

Aberration (métamorphe) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 170 (20d8 + 80)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Arcanes +6, Perception +8
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 18
Langues Slaad, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Métamorphe. Le slaad peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un slaad). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du slaad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Le slaad peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, main de mage, invisibilité (personnel uniquement), image accomplie*
2/jour chacun : *peur, vol, boule de feu, don des langues*
1/jour chacun : *nuage mortel, changement de plan*

Résistance à la magie. Le slaad a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du slaad sont magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes ou d'épée à deux mains.

Morsure (sous forme de slaad uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Griffes (sous forme de slaad uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Slaad gris

Aberration (métamorphe) de taille M, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

Compétences Arcanes +5, Perception +6
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Slaad, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Métamorphe. Le slaad peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un slaad). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du slaad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le slaad peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, main de mage, invisibilité (personnel uniquement), image accomplie*
2/jour chacun : *peur, vol, boule de feu, don des langues*
1/jour chacun : *changement de plan (personnel uniquement)*

Résistance à la magie. Le slaad a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du slaad sont magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes ou d'épée à deux mains.

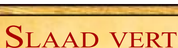
Morsure (sous forme de slaad uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Griffes (sous forme de slaad uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.







Slaad rouge

Aberration de taille G, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	6 (-2)	7 (-2)

Compétences Perception +1
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Slaad, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Résistance à la magie. Le slaad a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être infectée par une maladie - un minuscule œuf de slaad.

Un hôte humanoïde ne peut être porteur que d'un seul œuf de slaad à la fois. Au cours des trois mois qui suivent, l'œuf se déplace jusqu'au thorax, y reste en gestation, et se transforme en têtard de slaad. Pendant les 24 heures qui précèdent la naissance, l'hôte commence à se sentir souffrant, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié, et il a un désavantage à ses jets d'attaque, de caractéristique, et à ses jets de sauvegarde. À l'instant de la naissance, le têtard se fraie en 1 round un chemin de la cage thoracique vers l'extérieur en dévorant les organes vitaux son hôte, ce qui tue l'hôte.

Si la maladie est soignée avant que le têtard n'émerge, le slaad à naître est désintégré.

Slaad vert

Aberration (métamorphe) de taille G, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +3, Perception +2
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Slaad, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Métamorphe. Le slaad peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un slaad). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du slaad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le slaad peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles:

À volonté : *détection de la magie, détection des pensées, main de mage*
2/jour chacun : *peur, invisibilité (personnel uniquement)*
1/jour chacun : *boule de feu*

Résistance à la magie. Le slaad a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Régénération. Le slaad récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Le slaad effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe ou de bâton. Il peut sinon utiliser son Jet de flammes deux fois.

Morsure (sous forme de slaad uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffe (sous forme de slaad uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Jet de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +4 au toucher, portée 18 m, une cible. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est ni porté ni tenu, elle prend également feu.



Soldat fantomatique

Physiologie de Mort-vivant. Un soldat fantomatique n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Soldat fantomatique

Mort-vivant de taille M, tout alignement [CoS]

Classe d'armure 16
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunité-s aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Vision éthérée. Le soldat fantomatique peut voir à 18 mètres dans le Plan Éthéré lorsqu'il se trouve dans le Plan Matériel, et vice versa.

Mouvement Incorporel. Le soldat fantomatique peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Armure et bouclier spectraux. La Classe d'Armure du soldat fantomatique prend en compte son armure et son bouclier spectraux.

Actions

Attaques multiples. Le soldat fantomatique effectue deux attaques d'épée longue spectrale.

Epée longue spectrale. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts de force.

Forme éthérée. Le soldat fantomatique passe du Plan Éthéré au Plan Matériel, et vice versa. Il est visible sur le plan Matériel lorsqu'il se trouve à la Frontière Ethérée, et inversement, bien qu'il ne puisse affecter ou être affecté par aucune chose venant de l'autre plan.





Sombrelins



Sombrelin

Fée de taille P, chaotique neutre [VGM]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 13 (3d6 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Tromperie +2, Perception +5, Discrétion +7
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort éblouissante. Lorsque le sombrelin meurt, une lumière non magique rayonne sur 3 mètres de rayon depuis son corps et ses possessions, autres que celles en métal ou magiques, qui sont alors réduits en cendre. Toute créature présente dans cette zone et qui est capable de voir cette lumière vive doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sensibilité à la lumière. Tant qu'il est exposé à une lumière vive, le sombrelin a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants. Si le sombrelin a l'avantage au jet d'attaque, l'attaque inflige 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires.

Ancien sombrelin

Fée de taille M, chaotique neutre [VGM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Compétences Acrobaties +5, Tromperie +3, Perception +6, Discrétion +7
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Mort brûlante. Lorsque l'ancien sombrelin meurt, une lumière magique rayonne sur 3 mètres de rayon depuis son corps et ses possessions, autres que celles en métal ou magiques, qui sont alors réduits en cendre. Toute créature présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, la créature subit 7 (2d6) dégâts radiants et, si la créature peut voir la lumière, est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le jet de sauvegarde est une réussite, la créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée.

Actions

Attaques multiples. L'ancien sombrelin effectue deux attaques de corps à corps.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants. Si l'ancien sombrelin a l'avantage au jet d'attaque, l'attaque inflige 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Ténèbres (Recharge après un repos court ou long). L'ancien sombrelin lance ténèbres sans avoir besoin de composantes. La Sagesse est sa caractéristique pour lancer ce sort.

Sorciers d'outre-tombe

Physiologie de Mort-vivant. Un sorcier d'outre-tombe n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Sorcier d'outre-tombe

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +4, Cha +5
Compétences Arcanes +4, Histoire +4
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégats poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sorcier d'outre-tombe est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante verbale ou matérielle :

A volonté : *détection de la magie, déguisement, armure de mage*

Sorts. Le sorcier d'outre-tombe est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher à l'attaque avec un sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, décharge occulte, main de mage*
Niveau 1 à 3 (2 emplacements de niveau 3) : *tentacules d'Hadar, dissipation de la magie, immobilisation de personne, faim inextinguible de Hadar, invisibilité, pattes d'araignée*

Résistance au renvoi des morts-vivants. Le sorcier d'outre-tombe a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Griffe mortelle. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques.

Sorts de patrons spécifiques

Vous pouvez personnaliser un sorcier d'outre-tombe en remplaçant un ou plusieurs des sorts de son trait Sorts par des sorts spécifiques à son patron. Voici des exemples.

Sorcier d'outre-tombe
Sorcier de l'Archifée : *clignotement, lueurs féeriques, faim inextinguible d'Hadar, motif hypnotique, force fantasmagorique, sommeil*
Sorcier du Fiélon : *cécité/surdité, mains brûlantes, injonction, boule de feu, rayon ardent, représailles infernales*
Sorcier du Grand Ancien : *armure d'Agathys, détection des pensées, murmures dissonants, faim inextinguible d'Hadar, fou rire de Tasha, force fantasmagorique*

Sorcier d'outre-tombe, esprit supérieur
Sorcier de l'Archifée : *clignotement, domination de bête, domination d'humanoïde, lueurs féeriques, invisibilité supérieure, faim inextinguible d'Hadar, motif hypnotique, force fantasmagorique, sommeil, apparence trompeuse*
Sorcier du Fiélon : *cécité/surdité, mains brûlantes, injonction, bouclier de feu, boule de feu, colonne de flamme, rayon ardent, représailles infernales, mur de feu, nuage puant*
Sorcier du Grand Ancien : *clairvoyance, détection des pensées, murmures dissonants, domination d'humanoïde, tentacules noirs d'Evard, faim inextinguible d'Hadar, fou rire de Tasha, force fantasmagorique, télékinésie*



Sorcier d'outre-tombe, esprit supérieur

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 13 (16 avec *armure de mage*)
Points de vie 110 (20d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12(+1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Cha +6
Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Perception +4
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégats poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m (y compris dans les ténèbres magiques), Perception passive 14
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sorcier d'outre-tombe est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 14). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante verbale ou matérielle :

A volonté : *détection de la magie, déguisement, armure de mage*

Sorts. Le sorcier d'outre-tombe est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher à l'attaque avec un sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, illusion mineure, vaporisation de poison, main de mage*
Niveau 1 à 5 (2 emplacements de niveau 5) : *tentacules d'Hadar, flétrissement, contresort, couronne du dément, ténèbres, porte dimensionnelle, dissipation de la magie, immobilisation de personne, invisibilité, vol*

Résistance au renvoi des morts-vivants. Le sorcier d'outre-tombe a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de renvoi des morts-vivants.

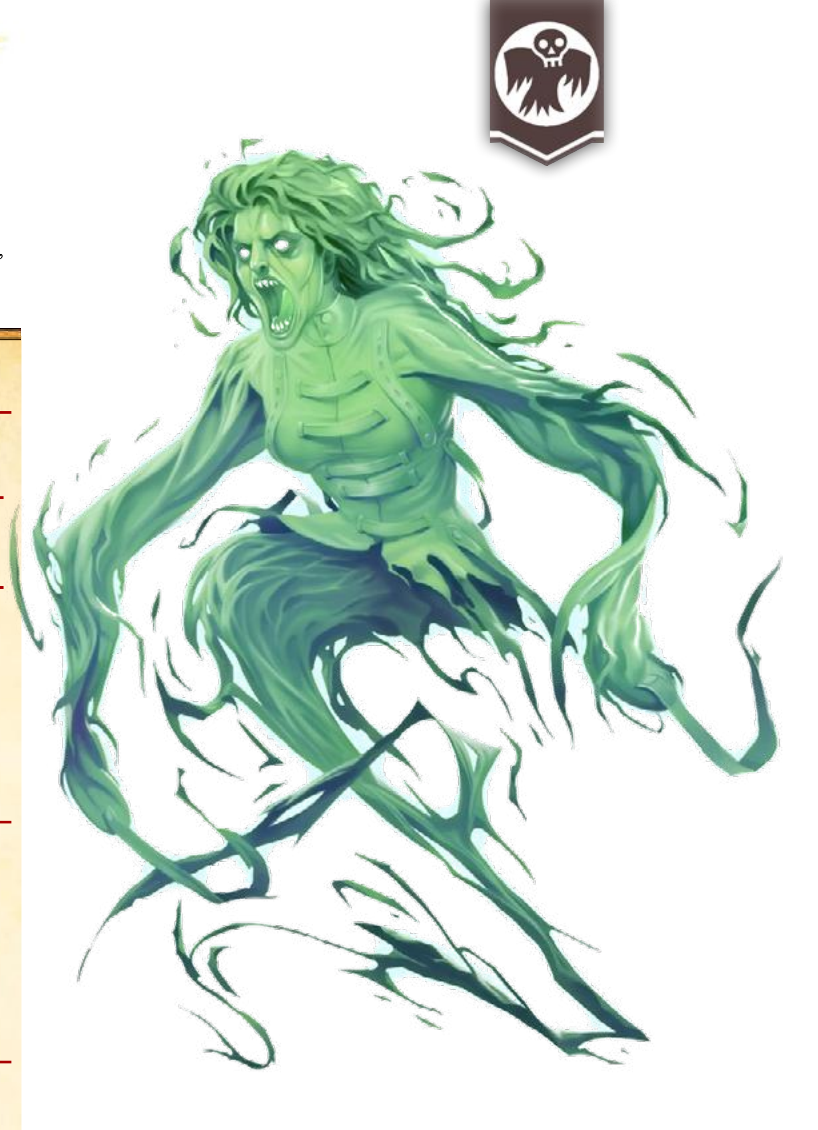
Actions

Griffe mortelle. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (3d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Eclair tombal. *Attaque à distance avec un sort :* +6 au toucher, portée 36 m, une ou deux cibles. *Dégâts :* 18 (4d8) dégâts nécrotiques. Si la cible est de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être entravée par des tentacules d'ombre qui la ligotent pendant 1 minute. Une cble entravée peut utiliser son action pour retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Spectre

Physiologie de Mort-vivant. Un spectre n’a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Spectre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d’armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d’attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18, Perception passive 10
Langues comprend toutes les langues qu’il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Mouvement Incorporel. Le spectre peut se déplacer au travers d’autres créatures ou objets comme s’il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s’il termine son tour à l’intérieur d’un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu’il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage à ses jets d’attaque ainsi qu’à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption d’énergie. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu’à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Variante : Esprit frappeur

Un esprit frappeur est une sorte différente de spectre – l’esprit invisible et confus d’un individu qui n’est pas conscient d’être décédé. Un esprit frappeur exprime sa rage en projetant les créatures et les objets via ses pouvoirs psychiques.

Un esprit frappeur a un facteur de puissance de 2 (450 XP) et gagne le trait supplémentaire suivant :

Invisibilité. L’esprit frappeur est invisible.

L’esprit frappeur possède les actions optionnelles suivantes à la place de l’Absorption d’énergie du spectre :

Coup de force : *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts de force.

Poussée télékinétique. L’esprit frappeur cible une créature ou un objet sans surveillance se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Cette magie ne peut affecter que les créatures de taille M ou inférieure et les objets pesant 75 kilogrammes maximum.

Si la cible est une créature, l’esprit frappeur effectue un jet de Charisme opposé au jet de Force de la cible. Si l’esprit frappeur remporte l’opposition, il projette la cible jusqu’à 9 mètres dans n’importe quelle direction, même vers le haut. Si la cible percute une surface solide ou un objet lourd, la cible subit 1d6 dégâts contondants tous les 3 mètres de distance parcourus.

Si la cible est un objet qui n’est ni porté ni transporté, l’esprit frappeur le projette jusqu’à 9 mètres dans n’importe quelle direction. L’esprit frappeur peut utiliser l’objet en tant qu’arme à distance afin d’attaquer une créature se trouvant sur la trajectoire de l’objet (+4 au toucher) et de lui infliger 5 (2d4) dégâts contondants en cas de réussite au jet d’attaque.



Sphinx

Le repaire du sphinx



Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le sphinx utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le sphinx ne peut pas réutiliser un même effet avant d'avoir terminé un repos court ou long :

- Le cours du temps est modifié de telle sorte que chaque créature présente dans le repaire doit relancer l'initiative. Le sphinx peut choisir de ne pas relancer son initiative.
- Les effets du temps sont altérés de telle sorte que chaque créature présente dans le repaire doit réussir un jet de Constitution DD 15 sous peine de vieillir ou de rajeunir (au choix du sphinx) de 1d20 ans, une créature ne peut cependant pas rajeunir à moins de 1 an.
- Le cours du temps dans le repaire est modifié de telle sorte que tout ce qui s'y déroule se passe avec 10 ans d'avance ou 10 ans de retard (au choix du sphinx). Seul le sphinx est immédiatement conscient du changement du temps. Un sort de souhait peut annuler cette modification pour le lanceur et pour sept autres créatures désignées par le lanceur.
- Le sphinx se transporte lui et jusqu'à sept autres créatures qu'il peut voir et se trouvant dans son repaire, vers un autre plan d'existence. Une fois à l'extérieur de son repaire, le sphinx ne peut pas utiliser d'action de repaire, mais il peut y retourner en utilisant une action bonus au cours de son tour, ramenant jusqu'à sept créature avec lui.

Androsphinx

Créature monstrueuse de taille G, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 199 (19d10 + 95)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Int +9, Sag +10
Compétences Arcanes +9, Perception +10, Religion +15
Immunités aux dégâts psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 20
Langues Commun, Sphinx
Facteur de puissance 17 (18 000 XP)

Inscrutable. Le sphinx est immunisé aux effets permettant de ressentir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Perspicacité) effectués pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx ont un désavantage.

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Sorts. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sort). Il n'a besoin d'aucune composante matérielle. Le sphinx a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, stabilisation, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, détection du mal et du bien, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, zone de vérité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme, restauration supérieure*
Niveau 6 (1 emplacement) : *festin des héros*

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. À chaque fois qu'il rugit avant de terminer un repos long, le rugissement est de plus en plus fort et son effet est différent, comme indiqué ci-dessous. Chaque créature se trouvant à 150 mètres du sphinx et capable de l'entendre doit effectuer un jet de sauvegarde.

Premier Rugissement. Chaque créature qui échoue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 est effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Second Rugissement. Chaque créature qui échoue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 est assourdie et effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée est paralysée et peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Troisième Rugissement. Chaque créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, une créature subit 44 (8d10) dégâts de tonnerre et est jetée à terre. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas jetée à terre.

Actions légendaires

L'androsphinx peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'androsphinx récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque de Griffe. Le sphinx effectue une attaque de griffe.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 36 mètres de lui maximum.

Sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi sa liste de sorts préparés, utilisant l'emplacement prévu pour l'utilisation normale du sort.



Criosphinx

Créature monstrueuse de taille G, neutre [PSAm]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 228 (24d10 + 96)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Compétences Arcanes +8, Histoire +8, Perception +8, Religion +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 18
Langues comprend le Commun et le Sphinx
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Inscrutable. Le sphinx est immunisé aux effets permettant de ressentir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Perspicacité) effectués pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx ont un désavantage.

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue une attaque de cornes et deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (3d8 + 4) dégâts contondants.

Actions légendaires

Le criosphinx peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le criosphinx récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque de cornes. Le sphinx effectue une attaque de cornes.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 36 mètres de lui maximum.





Gynosphinx

Créature monstrueuse de taille G, loyal neutre [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 18
Langues Commun, Sphinx
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Inscrutable. Le sphinx est immunisé aux effets permettant de ressentir ses émotions ou de lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Perspicacité) effectués pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx ont un désavantage.

Armes magiques. Les attaques d'arme du sphinx sont magiques.

Sorts. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Il n'a besoin d'aucune composante matérielle. Le sphinx a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure, main de mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, identification*
Niveau 2 (3 emplacements) : *localisation d'objet, ténèbres, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *délivrance des malédictions, dissipation de la magie, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité supérieure*
Niveau 5 (1 emplacement) : *légendes*

Actions

Attaques multiples. Le sphinx effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Actions légendaires

La gynosphinx peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La gynosphinx récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque de Griffe. Le sphinx effectue une attaque de griffe.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 36 mètres de lui maximum.

Sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi sa liste de sorts préparés, utilisant l'emplacement prévu pour l'utilisation normale du sort.

Squelettes

Physiologie de Mort-vivant. Un squelette n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Squelette

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (restes d'armure)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.





Squelette géant

Mort-vivant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 115 (10d12 + 50)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	4 (-3)	6 (-2)	6 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le Géant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Évasion. Si le squelette géant est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts, le squelette géant ne subit aucun dégât s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Résistance à la magie. Le squelette géant a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Immunité au Renvoi des Morts-vivants. Le squelette géant est immunisé aux effets capables de renvoyer les morts-vivants.

Actions

Attaques multiples. Le squelette géant effectue trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Créer un PNJ Squelette

Si vous souhaitez créer un PNJ squelette, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : +2 Dex, -4 Int, -4 Cha
Capacité : Vulnérabilité aux dégâts contondants, immunité aux dégâts de poison et à l'épuisement, ne peut pas être empoisonné
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres
Langues : ne peut pas parler mais comprend les langues qu'il connaissait de son vivant.

Cheval de guerre, squelette

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (restes de caparaçonnage)
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* :11 (2d6 + 4) dégâts contondants

Minotaure, squelette

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le squelette se déplace en ligne droite sur au moins 3 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être repoussée de 3 mètres et jetée à terre.

Actions

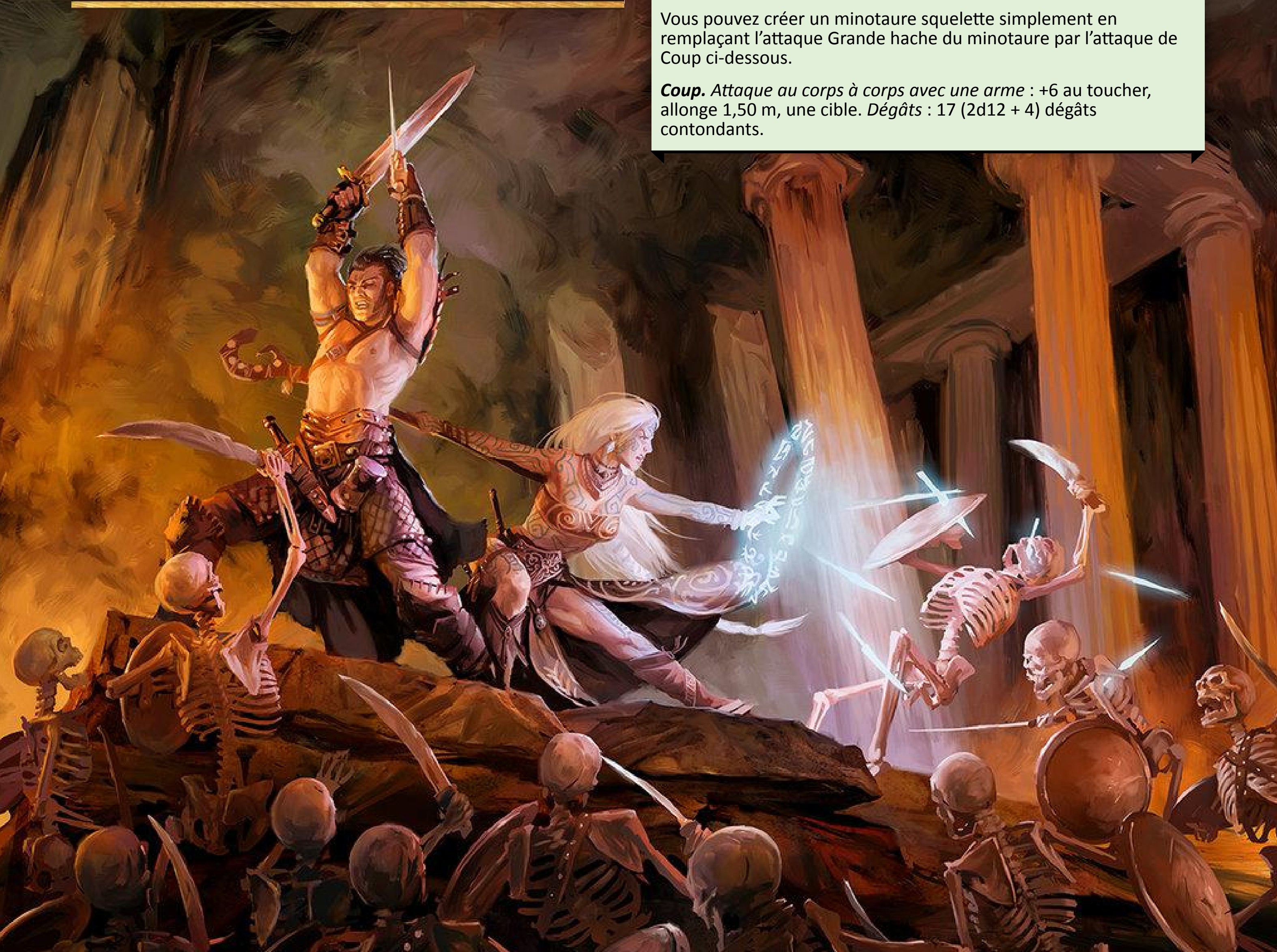
Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Variante du minotaure : taureau squelette [ALS4]

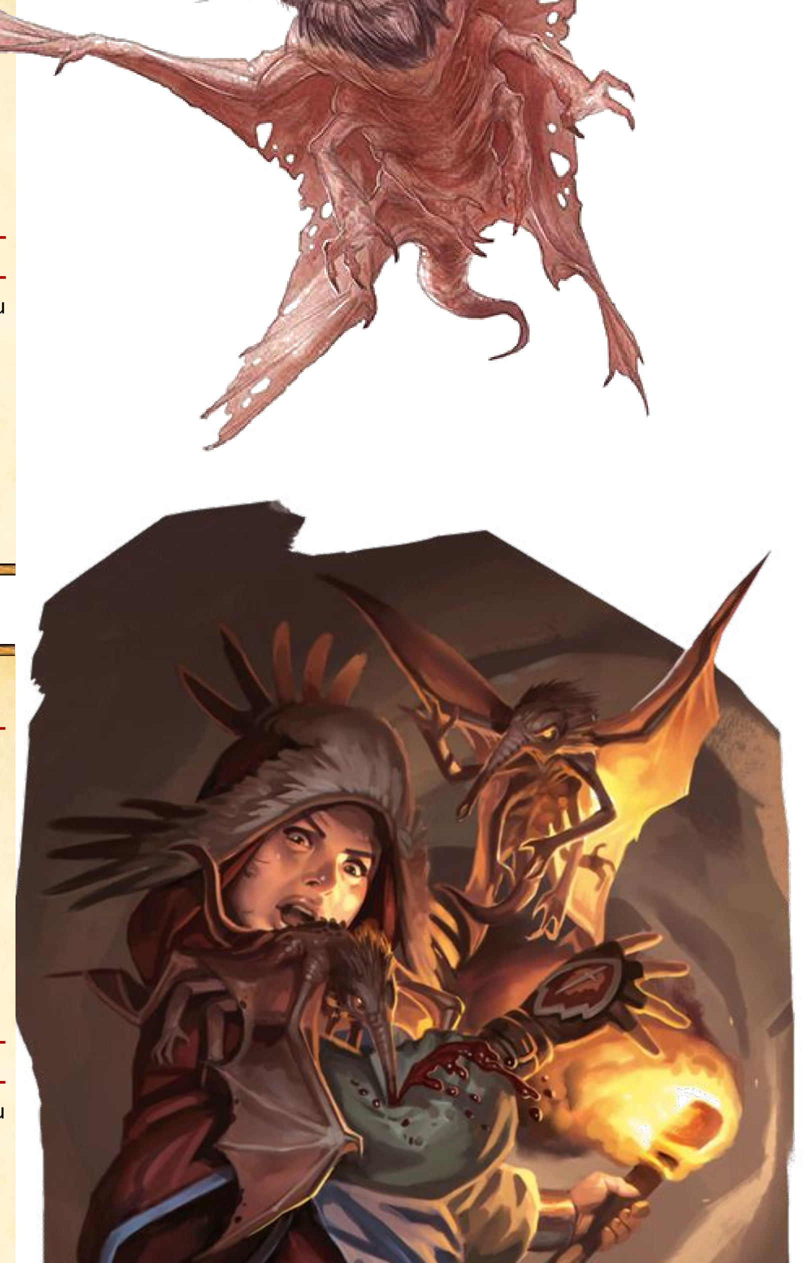
Vous pouvez créer un minotaure squelette simplement en remplaçant l'attaque Grande hache du minotaure par l'attaque de Coup ci-dessous.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts contondants.





Stirge



Stirge

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Absorption de sang. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la stirge reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est attachée, la stirge n'attaque pas mais au début de chaque tour de la stirge, la cible perd 5 (1d4 + 3) points de vie du fait de sa perte de sang.

La stirge peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 10 points de vie de sang à la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la stirge.

Stirge de feu

Bête de taille TP, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Vulnérabilité aux dégâts froid
Résistance aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Absorption de sang. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la stirge reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est attachée, la stirge n'attaque pas mais au début de chaque tour de la stirge, la cible perd 5 (1d4 + 3) points de vie du fait de sa perte de sang.

La stirge peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 10 points de vie de sang à la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la stirge.

Flammèche (Recharge 6). La stirge crache des flammes qui remplissent une zone de 1,50 mètre de côté adjacente à la stirge. Une créature présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subit 5 (2d4) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Succube/Incube



Succube/incube

Fiélon (métamorphe) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Tromperie +9, Perspicacité +5, Perception +5, Persuasion +9, Discrétion +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Abyssal, Commun, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Lien télépathique. Le fiélon ignore la restriction de portée de sa télépathie quand il communique avec une créature qu'il a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou retourner à sa véritable forme (qui est une succube/un incube). Sans ailes, le fiélon perd sa vitesse de vol. Mise à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Actions

Griffe (forme de fiélon uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Charme. Un humanoïde que le fiélon peut voir situé à 9 mètres de lui maximum doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques du fiélon. Si la cible subit des dégâts ou reçoit un ordre suicidaire, celle-ci peut retenter ce jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la créature est réussi ou que l'effet qui l'affecte prend fin, la cible est immunisée au Charme de ce fiélon pour les prochaines 24 heures.

Le fiélon ne peut avoir qu'une cible charmée à la fois. S'il charme une autre cible, l'effet se termine sur la cible précédente.

Baiser corrupteur. Le fiélon embrasse une créature qu'il a charmée ou une créature consentante. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie, et subit 32 (5d10 + 5) dégâts psychiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les points de vie maximum de la cible sont diminués d'un montant égal aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Forme éthérée. Le fiélon passe du Plan Éthéré au Plan Matériel, et vice versa.



Sylvanien



Sylvanien

Plante de taille TG, chaotique bon [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Résistances aux dégâts contondant, perforant
Vulnérabilités aux dégâts feu
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Druidique, Elfique, Sylvestre
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le sylvanien reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre normal.

Monstre de siège. Le sylvanien inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le sylvanien effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +10 au toucher, portée 18/54 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime par magie un ou deux arbres qu'il peut voir et situés à 18 mètres de lui maximum. Ces arbres ont les mêmes statistiques que le sylvanien, exceptés leur Intelligence et leur Sagesse égales à 1, ils ne peuvent pas parler, et ils ne disposent que de l'action Coup. Un arbre animé agit comme un allié du sylvanien. L'arbre reste animé pendant 1 jour ou jusqu'à ce qu'il meure ; jusqu'à ce que le sylvanien meure ou qu'il soit à plus de 36 mètres de l'arbre ; ou jusqu'à ce que le sylvanien utilise une action bonus pour le transformer à nouveau en arbre inanimé. Dans ce cas l'arbre s'enracine s'il le peut.



Tabaxi





Tabaxi, chasseur

Humanoïde (tabaxi) de taille M, chaotique bon [ToA]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Athlétisme +2, Perception +4, Discrétion +5, Survie +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun plus une autre langue
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Agilité féline. Lorsque pendant un combat le tabaxi se déplace pendant son tour, il peut doubler sa vitesse jusqu'à la fin de son tour. Une fois qu'il a utilisé cette capacité, il peut la réutiliser après avoir passé un tour à se déplacer de 0 mètre maximum.

Actions

Attaques multiples. Le tabaxi effectue deux attaques de griffe, d'épée courte, ou d'arc court.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts tranchants.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Tabaxi, ménestrel

Humanoïde (tabaxi) de taille M, chaotique bon [ToA]

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Perception +3, Représentation +7, Persuasion +5, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun plus deux autres langues
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Agilité féline. Lorsque pendant un combat le tabaxi se déplace pendant son tour, il peut doubler sa vitesse jusqu'à la fin de son tour. Une fois qu'il a utilisé cette capacité, il peut la réutiliser après avoir passé un tour à se déplacer de 0 mètre maximum.

Inspiration (1/jour). Lorsqu'il effectue un repos court, le tabaxi peut passer 1 minute à chanter, jouer d'un instrument, raconter une histoire, ou réciter un poème pour inspirer les autres créatures que lui. Jusqu'à cinq créature choisies par le tabaxi et qui peuvent l'entendre et le voir à ce moment là gagnent 8 points de vie temporaires à la fin du repos court du tabaxi.

Actions

Attaques multiples. Le tabaxi effectue deux attaques de griffe ou deux attaques de fléchette.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts tranchants.

Fléchette. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Tarasque



Tarasque

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, sans alignement [MM]

Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 676 (33d20 + 330)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9
Immunités aux dégâts feu, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 30 (155 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si la tarasque échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. La tarasque a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Carapace réfléchissante. À chaque fois que la tarasque est ciblée par un sort de projectile magique, un sort dont la zone d'effet est une ligne, ou un sort qui nécessite un jet d'attaque à distance, lancez un d6. De 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un 6, la tarasque n'est pas affectée, et l'effet est renvoyé vers le lanceur de sort comme s'il provenait de la tarasque, le lanceur devenant donc la cible.

Monstre de siège. La tarasque inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. La tarasque peut utiliser sa Présence effrayante. Elle effectue ensuite cinq attaques : une de morsure, deux de griffe, une de cornes, et une de queue. Elle peut utiliser Engloutissement à la place de sa morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la créature est entravée, et la tarasque ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 32 (4d10 + 10) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être jetée à terre.

Présence terrifiante. Chaque créature que la tarasque choisit, se trouvant à 36 mètres maximum de la tarasque et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la tarasque est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante de la tarasque pour les prochaines 24 heures.

Engloutissement. La tarasque effectue une attaque de morsure contre une créature de taille G ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque touche, la créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, mais elle n'est plus agrippée. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur de la tarasque, et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la tarasque.

Si la tarasque subit 60 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature avalée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'elle a englouties, qui se retrouvent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour de la tarasque. Si la tarasque meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 9 mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.

Actions légendaires

La tarasque peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La tarasque récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. La tarasque effectue une attaque de griffe ou de queue.

Déplacement. La tarasque se déplace de la moitié de sa vitesse.

Mastication (coûte 2 actions). La tarasque effectue une attaque de morsure ou utilise Engloutissement.

Ténébreux

Physiologie de morts-vivants. Un ténébreux n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.



Ténébreux

Mort-vivant de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 14
Points de vie 297 (22d12 + 154)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	19 (+4)	24 (+7)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Con +13
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Aura d'annihilation. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour du ténébreux doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de subir 14 (4d6) dégâts nécrotiques et conférer au ténébreux l'avantage aux jets d'attaque contre elle jusqu'au début du prochain tour de la créature. Les morts-vivants sont immunisés à cette aura.

Dévoreur de vie. Une créature qui tombe à 0 point de vie par des dégâts infligés par le ténébreux meurt et ne peut être ramenée à la vie qu'avec le sort *souhait*.

Actions

Attaques multiples. Le ténébreux utilise deux fois son Ciblage affaiblissant, ou bien utilise son Ciblage affaiblissant et son Doigt de la ruine, si disponible.

Ciblage affaiblissant. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (5d8 + 6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de voir ses points de vie maximum réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques qu'elle a subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long.

Doigt de la ruine (Recharge 6). Le ténébreux pointe du doigt une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 90 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine de subir 26 (4d12) dégâts nécrotiques et d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du ténébreux. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, la créature est également paralysée. Si le jet de sauvegarde de la cibles est une réussite, la cible est immunisée au Doigt de la ruine du ténébreux pour les 24 prochaines heures.



Tertre errant



Tertre errant

Plante de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2
Résistances aux dégâts froid, feu
Immunités aux dégâts foudre
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Absorption de la foudre. A chaque fois que le tertre errant subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à ces dégâts de foudre.

Actions

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de coup. Si ces deux attaques touchent une cible de taille M ou inférieure, cette cible est agrippée (évasion DD 14), et le tertre errant utilise son Enveloppement sur la cible.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Enveloppement. Le tertre errant engloutit une créature de taille M ou inférieure qu'il a agrippée. La cible engloutie est aveuglée, entravée, incapable de respirer, et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du tertre errant sous peine de subir 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si le tertre errant se déplace, la cible engloutie se déplace avec lui. Le tertre errant ne peut avoir qu'une seule créature engloutie à la fois.



Tesson de pierre



Tesson de pierre

Elémentaire de taille M, neutre mauvais [ALS2]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Vulnérabilités aux dégâts tonnerre
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Terreux
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Marche sur la terre. Le tesson de pierre peut se déplacer sur les terrains difficiles composés de pierre ou de terre sans que celui ne lui coûtent de mouvement supplémentaire.

Charge renversante. Si le tesson de pierre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de coup dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tesson de pierre peut continuer son déplacement et traverser l'espace occupé par la cible (il provoque normalement une attaque d'opportunité de la créature à terre s'il sort de son allonge). Si le tesson de pierre est ensuite à portée d'une seconde créature, il peut tenter une nouvelle attaque de coup en utilisant une action bonus. Cette seconde attaque n'a aucune chance de jeter la cible à terre.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Thri-kreen



Thri-kreen

Humanoïde (thri-kreen) de taille M, chaotique neutre [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4, Survie +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Thri-kreen
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Carapace caméléon. Le thri-kreen peut modifier la couleur de sa carapace pour s'adapter aux teintes et aux textures de son environnement. Cela lui permet de bénéficier de l'avantage à ses jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

Saut arrêté. Le thri-kreen peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Attaques multiples. Le thri-kreen effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est aussi paralysée tant qu'elle est empoisonnée de la sorte. La cible empoisonnée peut retenter son jet de sauvegarde à chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Variante : Armes et Pouvoirs psioniques Thri-kreen

Certains thri-kreen utilisent des **armes de guerre** spéciales. Un gythka est une arme d'hast à deux mains possédant une lame à chaque extrémité. Un chatkcha est une arme plate et triangulaire portant trois lames crantées (une arme de lancer légère).

Un thri-kreen armé d'un gythka et de chatkcha gagne les actions optionnelles suivantes :

Attaques multiples. Le thri-kreen effectue deux attaques de gythka ou deux attaques de chatkcha.

Gythka. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

Chatkcha. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Un certain nombre de thri-kreen manifestent des pouvoirs psioniques, pouvoirs qu'ils utilisent à la chasse et pour communiquer plus facilement avec les étrangers.

Un thri-kreen psionique a une **télépathie** avec une portée de 18 mètres et obtient le trait supplémentaire suivant :

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés du thri-kreen est la Sagesse. Le thri-kreen peut lancer de manière innée les sorts suivats, sans avoir besoin d'aucune composante :

A volonté : *main de mage (la main est invisible)*
2/jour chacun : *flou, arme magique*
1/jour : *invisibilité (personnel uniquement)*



Tlincalli

Autre nom. Les tlincallis sont également appelés les hommes-scorpions.



Tlincalli

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +4, Discrétion +4, Survie +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Tlincalli
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Actions

Attaques multiples. Le tlincalli effectue deux attaques : une d'épée longue ou de chaîne barbelée, et une de dard.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Chaîne barbelée. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 11) si c'est une créature de taille G ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le tlincalli ne peut plus utilisé la chaîne barbelée contre une autre cible.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Consitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également paralysée tant qu'elle est empoisonnée. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Topi

Les topis sont semblables aux zombis. Avant qu'il ne soit animé, le corps d'un topi est réduit jusqu'à ce qu'il ne mesure pas plus de 60 cm de hauteur, et son cœur est extrait pour être remplacé par un sac de cuir contenant un serpent venimeux vivant. Le serpent n'a nul besoin d'air ni de nourriture, et il rend les griffes du topi magiquement venimeuses. Lorsqu'un topi meurt, le serpent qui est à l'intérieur aussi. Le secret de fabrication des topis n'est connu que d'une poignée de prêtres maléfiques et de nécromanciens.
Les topis sont plus difficiles à renvoyer que les zombies ordinaires, et leur corps spongieux les rends résistants aux dégâts contondants.

Physiologie de morts-vivants. Un topi n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire ni de dormir.



Topi

Mort-vivant de taille P, chaotique mauvais [TP]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d6 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance au renvoi des morts-vivants. Le topi a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du topi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le topi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Griffes venimeuses. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée jusqu'à la fin de son (la cible) prochain tour.

Toque rouge



Toque rouge

Fée de taille P, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d6 + 24)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Sylvestre
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Bottes en fer. Tant qu'il se déplace, le toque rouge a un désavantage à ses jets de Dextérité (Discrétion).

Force démesurée. Tant qu'il agrippe une autre créature, le toque rouge est considéré comme étant de taille M. De plus, il peut manier une arme lourde sans que lui soit imposer un désavantage à ses jets d'attaque.

Actions

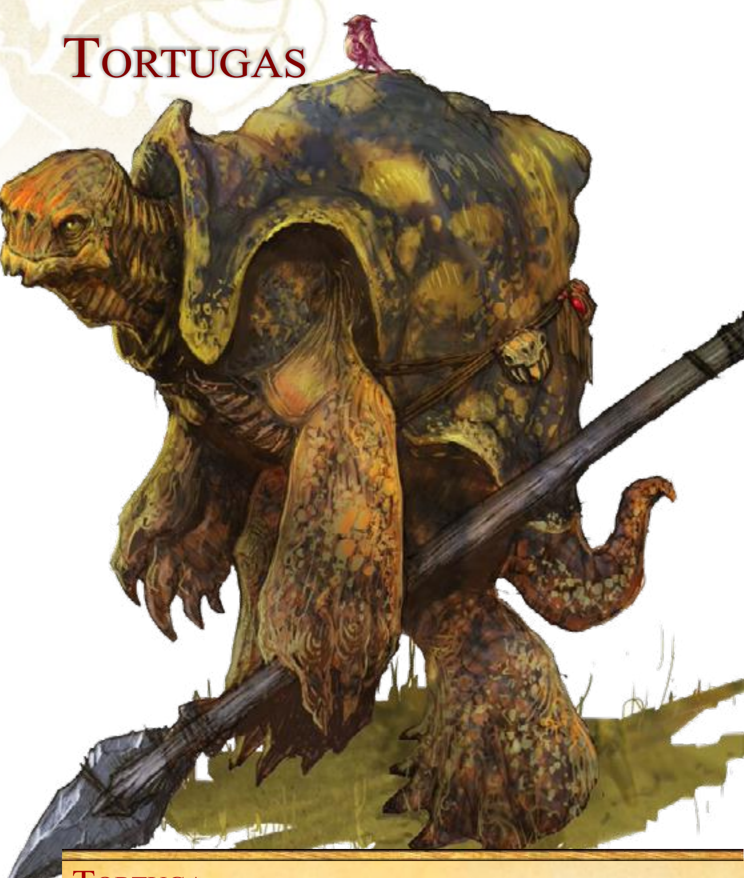
Attaques multiples. Le toque rouge effectue trois attaques de Serpe cruelle.

Serpe cruelle. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Foulée Bond-de-fer. Le toque rouge se déplace de sa vitesse vers une créature qu'il peut voir et la frappe avec ses bottes en fer. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 20 (3d10 + 4) dégâts contondants et d'être jetée à terre.



Tortugas



Tortuga

Humanoïde (tortuga) de taille M, loyal bon [TP]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +4, Survie +3
Sens Perception passive 11
Langues Aquatique, Commun
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Apnée. Le tortuga peut maintenir sa respiration pendant 1 heure.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants si manié à deux mains.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +2 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Carapace défensive. Le tortuga se recroqueville dans sa carapace. Jusqu'à ce qu'il en ressorte, il gagne un bonus de +4 à la CA et obtient l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force et de Constitution. Tant qu'il est dans sa carapace, le tortuga est à terre, sa vitesse tombe à 0 mètre et ne peut pas être augmentée, il subit également un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, il ne peut pas utiliser de réaction, et la seule action qu'il peut effectuer est une action bonus qui lui permet de ressortir de sa carapace.

Tortuga, druide

Humanoïde (tortuga) de taille M, loyal neutre [TP]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Compétences Dressage +4, Nature +2, Survie +4
Sens Perception passive 12
Langues Aquatique, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apnée. Le tortuga peut maintenir sa respiration pendant 1 heure.

Sorts. Le tortuga est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde DD 12, +4 au toucher lors d'une attaque avec un sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, assistance, production de flamme*
Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, soins, communication avec les animaux, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *vision dans le noir, immobilisation de personne*

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants si manié à deux mains.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +2 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Carapace défensive. Le tortuga se recroqueville dans sa carapace. Jusqu'à ce qu'il en ressorte, il gagne un bonus de +4 à la CA et obtient l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force et de Constitution. Tant qu'il est dans sa carapace, le tortuga est à terre, sa vitesse tombe à 0 mètre et ne peut pas être augmentée, il subit également un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, il ne peut pas utiliser de réaction, et la seule action qu'il peut effectuer est une action bonus qui lui permet de ressortir de sa carapace.

Les tortugas sont des humanoïdes chéloniens omnivores à la peau de cuir et dotés d'une carapace conséquente qui couvre la plupart de leur corps. Un tortuga adulte mesure environ 1,80 mètre et pèse entre 225 et 250 kg. Les mâles et les femelles sont semblables de taille et d'apparence. Ils ne portent rien d'autre que des ceintures ou des sacoches pour transporter leurs outils et leurs provisions.

Défense Naturelle. Un tortuga peut se recroqueviller dans sa carapace pour une protection supplémentaire. Dans cet état, un tortuga ne peut pas faire grand chose d'autre que se cacher.

Bien que leurs griffes soient plutôt aiguisées, les tortugas préfèrent se défendre et chasser avec des armes de leur fabrication. Ils préfèrent les armes de corps à corps simples et les arbalètes.



Torve



Torve

Humanoïde (torve) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3, Discrétion +3
Immunités aux conditions aveuglé
Sens Vision aveugle à 9 m ou 3 m si assourdi (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 13
Langues Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

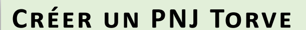
Sens aveugles. Le torve ne peut pas utiliser sa vision aveugle s'il est assourdi et a perdu son odorat.

Ouïe et Odorat aiguisés. Le torve a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou sur l'odorat.

Camouflage dans les rochers. Le torve a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Actions

Gourdin d'os hérissé de pointes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts perforants.



Créer un PNJ Torve

Si vous souhaitez créer un PNJ torve, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : +2 For, -2 Cha
Capacité : Sens aveugles, Ouïe et Odorat aiguisés, Camouflage dans les rochers, Ne peut pas être aveuglé
Sens : Vision aveugle à 9 m ou 3 m si assourdi (aveugle au-delà de ce rayon)
Langues : Commun des profondeurs



Traqueur invisible

Traqueur invisible

Elémentaire de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 14
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 15 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +8, Discrétion +10
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 18
Langues Aérien, comprend le Commun mais ne peut pas le parler
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Invisibilité. Le traqueur est invisible.

Traqueur irréprochable. Le traqueur reçoit une cible de la part de son invocateur. Le traqueur connaît la direction et la distance qui le sépare de sa cible tant qu'ils se trouvent tous les deux dans le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son invocateur.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur invisible effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Physiologie d'élémentaire. Un traqueur invisible n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.



Tressym



Tressym

Bête de taille TP, chaotique neutre [SKT]

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 12 m, escalade 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Détection de l'invisibilité. Dans un rayon de 18 mètres autour du tressym, l'invisibilité magique ne permet pas de se soustraire aux sens du tressym.

Odorat aiguisé. Le tressym a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Perception du poison. Un tressym peut remarquer qu'une substance est empoisonnée en utilisant le goût, le toucher, ou l'odorat.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât tranchant.

Appel de familier. Avec la permission du MD, un personnage qui lance le sort appel de familier peut choisir d'invoquer un tressym au lieu d'un chat normal.

Troglodyte



Troglodyte
Humanoïde (troglodyte) de taille M, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discrétion +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Troglodyte
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Peau de caméléon. Le troglodyte a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

Puanteur. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour du troglodyte doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur de tous les troglodytes pendant 1 heure.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le troglodyte a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le troglodyte effectue trois attaques ; une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Troglodyte, champion de Laogzed
Humanoïde (troglodyte) de taille M, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +3, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Troglodyte
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Peau de caméléon. Le troglodyte a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

Puanteur. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour du troglodyte doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur de tous les troglodytes pendant 1 heure.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le troglodyte a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le troglodyte effectue trois attaques ; une de morsure et deux de griffe ou de massue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants.

Massue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants.

Vaporisation d'acide (Recharge 6). Le troglodyte crache de l'acide sur une ligne de 4,50 mètres de long et 1,50 mètre de large. Chaque créature présente sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Créer un PNJ Troglodyte

Si vous souhaitez créer un PNJ troglodyte, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

Caractéristiques : +2 For, +2 Con, -4 Int, -4 Cha
Capacité : Peau de caméléon, Puanteur, Sensibilité à la lumière du soleil
Classe d'armure : bonus de +1 (armure naturelle)
Sens : Vision dans le noir à 18 mètres
Langues : Troglodyte

Troll



Troll

Géant de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Géant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Odorat aiguisé. Le troll a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le troll ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Variante : Membres écoeurants

Certains trolls ont le trait suivant.

Membres écœurants. A chaque fois que le troll subit au moins 15 dégâts tranchants en une seule fois, lancez un d20 pour déterminer ce qui se produit :

1-10 : Rien ne se passe.
11-14 : Une jambe du troll est sectionnée s'il lui en reste encore une.
15-18. Un bras du troll est sectionné s'il lui en reste encore un.
19-20. Le troll est décapité, mais il ne meurt que s'il ne peut pas se régénérer. S'il meurt, dans ce cas la tête est tranchée.

Si le troll termine un repos court ou long sans réattacher ses membres ou sa tête, cette partie repousse. A ce moment, la partie sectionnée meurt. Jusque-là, une partie sectionnée agit avec la même initiative que le troll et a sa propre action et son propre mouvement. Une partie sectionnée a une CA de 13, 10 points de vie, et le trait Régénération du troll.

Une jambe tranchée est incapable d'attaquer et a une vitesse de 1,50 mètre.

Un bras tranché a une vitesse de 1,50 mètre et peut effectuer une attaque de griffe au cours de son tour, avec un désavantage au jet d'attaque à moins que le troll ne puisse voir son bras et la cible. Chaque fois que le troll perd un bras, il perd une attaque de griffe.

Si la tête est sectionnée, le troll perd son attaque de morsure et son corps est aveuglé à moins que la tête ne puisse le voir. **Une tête sectionnée** a une vitesse de 0 mètre et le trait Odorat aiguisé du troll. Elle peut effectuer une attaque de morsure mais seulement contre une cible présente dans l'espace qu'elle occupe.

La vitesse du troll est réduite de moitié s'il lui manque une jambe. S'il perd ses deux jambes il tombe à terre. S'il possède ses deux bras il peut ramper. Avec un seul bras, il peut encore ramper mais à la moitié de la vitesse normale. Sans bras ni jambes sa vitesse est de 0, et il ne peut bénéficier d'aucun bonus à la vitesse.

Variante : Troll à quatre bras [HotDQ]

Parfois lorsqu'un troll perd un membre, il en régénère deux à la fois. Cela peut engendrer un troll avec de multiples bras. Un troll à quatre bras utilise le bloc de statistique du troll, mais son facteur de puissance passe à 6 (2 300 XP) et il obtient le trait Attaques multiples ci-dessous à la place de celui du troll normal :

Attaques multiples. Le troll effectue cinq attaques : une de morsure et quatre de griffe. Si deux attaques de griffe, ou plus, touchent la même cible, le troll lacère la cible, qui subit alors 2d6 dégâts tranchants supplémentaires.





Troll énergétique

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 97 (15d10 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Compétences Perception +3
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Géant
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Mouvement incorporel. Le troll peut traverser les autres créatures et les objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll subit des dégâts de force ou psychiques, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le troll ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 19 (3d10 + 3) dégâts psychiques, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être étourdie pendant 1 minute. La créature étourdie peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts psychiques.

Troll pourrissant

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d10 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	8 (-1)	4 (-3)

Compétences Perception +3
Immunités aux dégâts nécrotique
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Géant
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Dégénérescence pestilentielle. À la fin de chacun des tours du troll, chaque créature se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui subit 11 (2d10) dégâts nécrotiques, à moins que le troll n'ait subi des dégâts d'acide ou de feu depuis la fin de son tour précédent.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 16 (3d10) dégâts nécrotiques.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants + 5 (1d10) dégâts nécrotiques.



Troll sanguinaire

Géant de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	9 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +5, Cha +2
Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Géant
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Odorat aiguisé. Le troll a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le troll ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise cinq attaques : une de morsure et quatre de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 10 (1d8 + 6) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (3d6 + 6) dégâts tranchants.

Tornade de griffes (Recharge 5-6). Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du troll doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, et subit 44 (8d10) dégâts tranchants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Troll vénéneux

Géant de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 94 (9d10 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Géant
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Odorat aiguisé. Le troll a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Giclée de poison. Lorsque le troll subit des dégâts de n'importe quel type, à l'exception des dégâts psychiques, chaque créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour du troll subit 9 (2d8) dégâts de poison

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le troll ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison, et la créature est empoisonnée jusqu'au début du prochain tour du troll.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts de poison.

Vaporisation de poison (Recharge 6). Le troll se lacère lui-même avec ses griffes, libérant une bouffée de poison dans un cube de 4,50 mètres de côté. Le troll subit 7 (2d6) dégâts tranchants (ces dégâts ne peuvent être réduits d'aucune manière que ce soit). Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas d'échec au jet, une créature subit 18 (4d8) dégâts de poison et est empoisonnée pendant 1 minute. En cas de réussite au jet, la créature ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est pas empoisonnée. Une créature empoisonnée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Tyrannoeils



Tyrannoeil

Aberration de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 180 (19d10 + 76)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +7, Cha +8
Compétences Perception +12
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Cône d'antimagie. L'œil central du tyrannoeil crée une zone d'antimagie, comme un sort de zone d'antimagie, dans un cône de 45 mètres. Au début de chacun de ses tours, le tyrannoeil décide de quel côté il tourne ce cône et si il active ce cône. La zone fonctionne également contre les rayons oculaires de ce tyrannoeil.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le tyrannoeil tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques), choisissez une à trois cibles que le tyrannoeil peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui :

1- Rayon de charme. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être charmée par le tyrannoeil pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que le tyrannoeil nuise à la créature.

2- Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

4- Rayon de lenteur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec, la vitesse de déplacement de la cible est diminuée de moitié pendant 1 minute. De plus, la créature ne peut pas utiliser de réaction, ne peut utiliser qu'une action ou qu'une action bonus pendant son tour, mais pas les deux. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

5- Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, et subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

6- Rayon télékinétique. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être déplacée par le tyrannoeil sur 9 mètres dans n'importe quelle direction. Elle est entravée par la prise du rayon télékinétique jusqu'au début du prochain tour du tyrannoeil ou jusqu'à ce que le tyrannoeil soit incapable d'agir.

Si la cible est un objet, pesant 150 kilos ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, il est déplacé de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le tyrannoeil peut également exercer un contrôle très fins sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un conteneur.

7- Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être endormie et de rester inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la réveiller. Ce rayon n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

8- Rayon de pétrification. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. En cas d'échec au jet, la créature commence à se transformer en pierre et est entravée. Elle doit retenter ce jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de r*estauration supérieure* ou une autre magie.

9- Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 sous peine de subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts réduisent les points de vie de la créature à 0, son corps se transforme en un petit monticule de fine poussière grise.

Si la cible est un objet non-magique, ou la création d'une force magique, de taille G ou inférieure, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet, ou la création d'une force magique, de taille TG ou supérieure, le rayon en désintègre un cube de 3 mètres d'arête.

10- Rayon de mort. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 sous peine de subir 55 (10d10) dégâts nécrotiques. La créature meurt si le rayon la fait tomber à 0 point de vie.

Actions légendaires

Le tyrannoeil peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant à chaque fois le rayon oculaire ci-dessous. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le tyrannoeil récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Rayon oculaire. Le tyrannoeil utilise un rayon oculaire aléatoire.





Le repaire du Tyrannoeil

Un tyrannoeil rencontré dans son repaire a un facteur de puissance de 14 (11 500 XP).

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le tyrannoeil utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Une zone carrée de 15 mètres de côté sur le sol et se trouvant à 36 mètres maximum du tyrannoeil devient visqueuse ; cette zone devient un terrain difficile jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du prochain tour arrive à 20.
- Des murs possédant des appendices tentaculaires surgissent dans un rayon de 36 mètres autour du tyrannoeil jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du prochain tour arrive à 20. Chaque créature au choix du tyrannoeil qui débute son tour à 3 mètres ou moins d'un tel mur doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'être agrippée. Pour s'échapper une créature doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) DD 15.
- Un œil s'ouvre sur une surface solide dans un rayon de 18 mètres du tyrannoeil. Un rayon oculaire aléatoire du tyrannoeil est tiré depuis cet œil sur une cible du choix du tyrannoeil et qu'il peut voir. Après cela, l'œil se ferme et disparaît.

Un tyrannoeil ne peut pas répéter un effet avant qu'ils aient tous été utilisés, et il ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours consécutifs.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de tyrannoeil est pervertie par la présence de la créature surnaturelle, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire du tyrannoeil ont parfois l'impression d'être observées même si ce n'est pas le cas.
- Lorsque le tyrannoeil dort, de petites perturbations s'ancrent dans la réalité dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire puis disparaissent au bout de 24 heures. Les traces sur les parois de la caverne pourraient être subtilement modifiées, un étrange bibelot pourrait apparaître alors qu'il n'existait pas avant, une vase inoffensive pourrait recouvrir une statue, etc. Ces effets ne s'appliquent que sur les surfaces naturelles et sur les objets non magiques qui ne sont en possession de personne.

Si le tyrannoeil meurt, ces effets se dissipent au bout de 1d10 jours.

Variante de capacités

Cette section propose plusieurs effets de sorts alternatifs aux pouvoirs des yeux du tyrannoeil. Chacun de ces effets a un niveau de puissance équivalent à celui qu'il remplace, ce qui vous permet de personnaliser votre tyrannoeil sans en en modifier le facteur de puissance. Une autre option serait de convertir les dégâts qu'infligent les rayons oculaires du tyrannoeil en un type de dégâts différent, comme remplacer le rayon affaiblissant par un rayon de combustion qui infligerait des dégâts de feu au lieu d'infliger des dégâts nécrotiques.

À moins qu'il ne soit indiqué le contraire, une capacité alternative a la même portée que le rayon oculaire qu'il remplace, et il n'affecte qu'une seule créature par utilisation (même si cette capacité est basée sur un sort qui devrait normalement affecter une zone ou des cibles multiples). Le jet de sauvegarde pour une capacité alternative utilise le même DD et la même valeur de caractéristique que le sort sur lequel se base le rayon oculaire.

Cône d'antimagie : *mirage, mot de pouvoir d'étourdissement* (affecte la cible non-étourdie la plus faible présente dans le cône, et ce à chaque round)

Rayon de charme : *bannissement* (1 minute), *confusion* (1 minute)

Rayon de mort : *cercle de mort* (sphère de 3 mètres de rayon ; 4d6 dégâts nécrotiques à toutes les créatures présentes dans la zone), *esprit faible*

Rayon de désintégration : *chaîne d'éclairs* (la première cible subit 6d8 dégâts de foudre ; deux cibles secondaires se trouvant à 9 mètres maximum de la première cible subissent 3d8 dégâts de foudre chacune), *mauvais œil* (effet de fièvre ; 1 minute)

Rayon affaiblissant : *création de mort-vivant (*quel que soit le moment de la journée), *métamorphose* (1 minute)

Rayon de peur : *forme gazeuse* (personnel ou 1 créature consentante uniquement), *rayon de lune*

Rayon paralysant : *modification de mémoire, silence* (1 minute)

Rayon de pétrification : *danse irrésistible d'Otto* (1 minute), *mur de glace* (1 minute ; un panneau de 3 mètres de côté)

Rayon de sommeil : *cécité/surdité, foulée brumeuse* (personnelle ou créature consentante uniquement)

Rayon de lenteur : *malédiction* (1 minute), *giboulée* (un cube de 3 mètres d'arête)

Rayon télékinétique : *mission* (1 heure), *mur de force* (1 minute ; un panneau de 3 mètres de côté)



Tyrannoeil, Oeil de flamme
Aberration de taille G, loyal mauvais [ALS3]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 180 (19d10 + 76)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +7, Cha +8
Compétences Perception +12
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Cône d'antimagie. L'œil central du tyrannoeil crée une zone d'antimagie, comme un sort de zone d'antimagie, dans un cône de 45 mètres. Au début de chacun de ses tours, le tyrannoeil décide de quel côté il tourne ce cône et si il active ce cône. La zone fonctionne également contre les rayons oculaires de ce tyrannoeil.

Corps brûlant. Une créature qui touche le tyrannoeil ou le frappe avec une attaque de corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de feu.

Rayons oculaires. Le tyrannoeil tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques, excepté pour le *Rayon de flamme*), choisissez une à trois cibles que le tyrannoeil peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui :

1-2. Rayon de flamme. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 44 (8d10) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

4- Rayon télékinétique. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être déplacée par le tyrannoeil sur 9 mètres dans n'importe quelle direction. Elle est entravée par la prise du rayon télékinétique jusqu'au début du prochain tour du tyrannoeil ou jusqu'à ce que le tyrannoeil soit incapable d'agir.

Si la cible est un objet, pesant 150 kilos ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, il est déplacé de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le tyrannoeil peut également exercer un contrôle très fins sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un conteneur.

Actions légendaires

Le tyrannoeil peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant à chaque fois le rayon oculaire ci-dessous. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le tyrannoeil récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Rayon oculaire. Le tyrannoeil utilise un rayon oculaire aléatoire.







Physiologie de Mort-vivant. Un tyramort n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Tyramort

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 187 (25d10 + 50)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde For +5, Con +7, Int +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Perception +12
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 14 (11 500 XP)

Cône d'énergie négative. L'œil central du tyramort émet de l'énergie négative dans un invisible cône magique de 45 mètres. Au début de chacun de ses tours, le tyramort décide de quel côté il tourne ce cône et si il active ce cône.

Aucune créature dans la zone ne peut récupérer de point de vie. Tout humanoïde qui meurt dans la zone devient un zombie sous le contrôle du tyramort. Un humanoïde mort conserve son tour dans l'ordre d'initiative et s'anime au début de son tour suivant, à condition que son corps n'ait pas été complètement détruit.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le tyramort tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques), choisissez une à trois cibles que le tyramort peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui :

1- Rayon de charme. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être charmée par le tyramort pendant 1 heure, ou jusqu'à ce que le tyramort nuise à la créature.

2- Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

4- Rayon de lenteur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec, la vitesse de déplacement de la cible est diminuée de moitié pendant 1 minute. De plus, la créature ne peut pas utiliser de réaction, ne peut utiliser qu'une action ou qu'une action bonus pendant son tour, mais pas les deux. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

5- Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

6- Rayon télékinétique. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine d'être déplacée par le tyramort sur 9 mètres dans n'importe quelle direction. Elle est entravée par la prise du rayon télékinétique jusqu'au début du prochain tour du tyramort ou jusqu'à ce que le tyramort soit incapable d'agir.

Si la cible est un objet, pesant 150 kilos ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, il est déplacé de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le tyramort peut également exercer un contrôle très fins sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un conteneur.

7- Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être endormie et de rester inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la réveiller. Ce rayon n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

8- Rayon de pétrification. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. En cas d'échec au jet, la créature commence à se transformer en pierre et est entravée. Elle doit retenter ce jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, l'effet prend fin. En cas d'échec, la créature est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de restauration supérieure ou une autre magie.

9- Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine de subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts réduisent les points de vie de la créature à 0, son corps se transforme en un petit monticule de fine poussière grise.

Si la cible est un objet non-magique, ou la création d'une force magique, de taille G ou inférieure, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet, ou la création d'une force magique, de taille TG ou supérieure, le rayon en désintègre un cube de 3 mètres d'arête.

10- Rayon de mort. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine de subir 55 (10d10) dégâts nécrotiques. La créature meurt si le rayon la fait tomber à 0 point de vie.

Actions légendaires

Le tyramort peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant à chaque fois le rayon oculaire ci-dessous. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le tyramort récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Rayon oculaire. Le tyramort utilise un rayon oculaire aléatoire.



Le repaire du Tyramort

Un tyramort rencontré dans son repaire a un facteur de puissance de 15 (13 000 XP)

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le tyramort utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Une zone cubique de 15 mètres d'arête située à 36 mètres maximum du tyramort se remplit d'yeux et de tentacules spectraux. Pour toutes les créatures excepté le tyramort, cette zone est légèrement obscurcie et devient un terrain difficile jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du prochain tour arrive à 20.
- Des murs possédant des appendices tentaculaires surgissent dans un rayon de 36 mètres autour du tyramort jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du prochain tour arrive à 20. Chaque créature, même celles présentes dans le Plan Ethéré, qui est hostile au tyramort et qui débute son tour à 3 mètres ou moins d'un tel mur doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 sous peine d'être agrippée. Pour s'échapper une créature doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) DD 17.
- Un œil spectral s'ouvre dans les airs en un point situé à 15 mètres maximum du tyramort. Un rayon oculaire aléatoire du tyramort est tiré depuis cet œil, qui est considéré comme provenant du Plan Ethéré, sur une cible du choix du tyramort. Après cela, l'œil se ferme et disparaît.

Un tyramort ne peut pas répéter un effet avant qu'ils aient tous été utilisés, et il ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours consécutifs.

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de tyramort est pervertie par la présence de la créature surnaturelle, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire du tyramort ont parfois l'impression d'être observées même si ce n'est pas le cas.
- Lorsqu'une créature hostile au tyramort et consciente de son existence termine un repos long dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, lancez un d20. Sur un résultat de 10 ou inférieur, la créature est sujette à un rayon oculaire aléatoire du tyramort.

Si le tyramort meurt, ces effets se dissipent au bout de 1d10 jours.

Variante [LMoP] : Télépathie

Le spectateur peut obtenir le trait télépathie ci-dessous sans que cela ne modifie son facteur de puissance.

Télépathie. Le spectateur peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature se trouvant dans un rayon de 30 mètres autour de lui et qui peut comprendre une langue.

Spectateur

Aberration de taille M, loyal neutre [

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Profond, Commun des profondeurs, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le spectateur tire jusqu'à deux des rayons oculaires magiques suivants sur une ou deux créatures qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 27 mètres. Il ne peut utiliser chaque rayon qu'une seule fois par tour :

1 - Rayon de confusion. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sous peine de ne pas pouvoir utiliser de réaction jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant son tour, la cible ne peut pas se déplacer, et elle utilise son action pour effectuer une attaque de corps à corps ou à distance contre une créature choisie aléatoirement et se trouvant à portée. Si la cible ne peut pas attaquer, elle ne fait rien pendant son tour.

2 - Rayon paralysant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3 - Rayon de peur. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage à son jet si elle peut voir le spectateur, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

4 - Rayon blessant. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, et subit 16 (3d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Création de nourriture et d'eau. Le spectateur crée magiquement suffisamment de nourriture et d'eau pour se sustenter lui-même pendant 24 heures.

Réactions

Renvoi des sorts. Si le spectateur réussi un jet de sauvegarde contre un sort, ou si une attaque de sort échoue contre lui, le spectateur peut choisir une autre créature (dont le lanceur du sort) qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Le sort cible la créature choisie au lieu du spectateur. Si le sort déclenche un jet de sauvegarde, la créature choisie effectue ce jet de sauvegarde. Si le sort était une attaque, le jet d'attaque est relancé contre cette créature.



Baiser de la mort

Aberration de taille G, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 161 (17d10 + 68)
Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +5
Compétences Perception +5
Immunités aux dégâts foudre
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Hémoglobine foudroyante. Une créature se trouvant à 1,50 mètres du baiser de la mort subit 5 (1d10) dégâts de foudre à chaque fois qu'elle touche le baiser de la mort au cours d'une attaque de corps à corps qui inflige des dégâts perforants ou tranchants.

Actions

Attaques multiples. Le baiser de la mort effectue trois attaques de tentacule. Jusqu'à trois de ces attaques peuvent être remplacées par une action Absorption de sang, un remplacement permis par tentacule agrippant une créature.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 6 mètres, une cible. *Dégâts* : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 14) si c'est une créature de taille TG ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le baiser de la mort ne plus utiliser cette tentacule contre une autre cible. Le baiser de la mort possède dix tentacules.

Absorption de sang. Une créature agrippée par une tentacule du baiser de la mort doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas d'échec au jet, la cible subit 22 (4d10) dégâts de foudre, et le baiser de la mort récupère un montant de points de vie égal à la moitié des dégâts de foudre subis par la cible.

Gauth

Aberration de taille M, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +5, Cha +4
Compétences Perception +5
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Profond, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Regard étourdissant. Lorsqu'une créature qui peut voir l'œil central du gauth débute son tour dans un rayon de 9 mètres du gauth, le gauth la force à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 s'il n'est pas lui-même incapable d'agir ou de voir la créature. Une créature qui échoue ce jet de sauvegarde est étourdie jusqu'au début de son prochain tour.

À moins qu'elle soit surprise, une créature peut détourner les yeux au début de son tour pour éviter d'avoir à effectuer le jet de sauvegarde. Ce faisant, elle ne peut pas voir le gauth jusqu'au début de son prochain tour, où elle pourra de nouveau détourner le regard. Si la créature regarde le gauth entretemps, elle doit immédiatement effectuer le jet de sauvegarde.

Affres de la mort. Lorsque le gauth meurt, l'énergie magique qu'il contient explose, et chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subir 13 (3d8) dégâts de force en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d8) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le gauth tire aléatoirement trois des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques), choisissez une à trois cibles que le gauth peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui :

1. Rayon d'absorption de la magie. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de voir l'un de ses objets magiques perdre toutes ses propriétés magiques jusqu'au début du prochain tour du gauth. Si l'objet est un objet à charge, il perd également 1d4 charges. Déterminez de manière aléatoire l'objet affecté, mais ignorez les objets à usage unique comme les potions et les parchemins.

2. Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, et subit 18 (4d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

3. Rayon répulsif. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être repoussée du gauth sur 4,50 mètres et de voir sa vitesse de déplacement réduite de moitié jusqu'au début du prochain tour du gauth.

4. Rayon de feu. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 22 (4d10) dégâts de feu.

5. Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

6- Rayon de sommeil. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être endormie et de rester inconsciente pendant 1 minute. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise une action pour la réveiller. Ce rayon n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.



Gazer

Aberration de taille TP, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 13
Points de vie 13 (3d4 + 6)
Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Sag +2
Compétences Perception +4, Discrétion +5
Immunités aux conditions à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, le gazer peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Imitation des sons. Le gazer peut imiter les sons simples de paroles qu'il a déjà entendues, dans n'importe quelle langue. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Rayons oculaires. Le gazer tire aléatoirement deux des rayons oculaires magiques suivants (relancez les jets identiques), choisissez une ou deux cibles que le gazer peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui :

1. Rayon d'hébétement. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être charmée jusqu'au début du prochain tour du gazer. Tant qu'une cible est charmée de la sorte, sa vitesse est réduite de moitié, et elle a un désavantage aux jets d'attaque.

2- Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être effrayée jusqu'au début du prochain tour du gazer.

3. Rayon de givre. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de froid.

4- Rayon télékinétique. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être repoussée du gazer sur 9 mètres.
Si la cible est un objet, pesant 5 kilos ou moins, qui n'est pas tenu ni porté, le gazer le déplace de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Le gazer peut également exercer un contrôle très fins sur les objets grâce à ce rayon, comme manipuler un simple outil ou ouvrir une porte ou un conteneur.



Variante : Familier Gazer

Les lanceurs de sorts intéressés par les familiers exotiques découvrent que les gazers sont avides de servir quelqu'un possédant des pouvoirs magiques, et plus particulièrement ceux qui se font un devoir de brutaliser et de harceler les autres. Le gazerse comporte de manière agressive envers les créatures plus petites que lui, et il a la facheuse habitude d'attaquer au hasard les animaux de compagnie, le bétail des fermes, et même les enfants en ville, à moins que son maître ne soittrès strict. Un gazer servant de familier possède le trait suivant.

Familier. Le gazer peut servir une autre créature en tant que familier, créant un lien télépathique entre lui et son maître (s'il est consentant) à la condition que son maître soit un lanceur de sorts de niveau 3 au minimum. Tant qu'ils sont tous les deux liés, le maître peut ressentir ce que le gazer ressent aussi longtemps qu'ils ne sont pas éloignés de plus de 1,6 kilomètres de distance l'un de l'autre. Si son maître lui inflige une blessure physique, le gazer mettra fin à ses services en tant que familier, brisant le lien télépathique qui l'unit à son maître.



Vampire

Physiologie de Mort-vivant. Ni le vampire ni le rejeton vampirien n'ont besoin de respirer.

Sage Advice

Q. ***Un vampire peut-il être affecté par immobilisation de personne ou par apaisement des émotions ?***
R. *Un vampire possède le type mort-vivant, pas le type humanoïde, donc il n'est pas affecté par l'un de ces sorts.*

Vampire

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais [MM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Perception +7, Discrétion +9
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Métamorphe. Si le vampire n'est pas exposé à la lumière du soleil et ne se trouve pas dans des eaux vives, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en une chauve-souris de taille TP, en un nuage de brume de taille M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un vampire).

Tant qu'il est sous la forme d'une chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse au sol tombe à 1,50 mètre, mais il obtient une vitesse de vol de 9 mètres. Mise à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes. L'équipement qu'il porte sur lui est transformé en même temps que lui, contrairement à ce qu'il transporte. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Tant qu'il est sous la forme d'un nuage de brume, le vampire ne peut utiliser aucune action, il ne peut pas non plus parler ni manipuler des objets. Il est en état d'apesanteur, obtient une vitesse de vol de 6 mètres, peut rester en vol stationnaire, et peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air peut passer par un interstice, le nuage de brume le peut également, sans pour autant être considéré comme passant dans un espace étroit. Il ne peut pas pénétrer dans l'eau. Il a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité, et Constitution, et est immunisé à tous les dégâts non magiques, à l'exception des dégâts qu'il subit à cause de la lumière du soleil.

Résistance légendaire (3/jour). Si le vampire échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Evasion brumeuse. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie en dehors de sa tombe, le vampire se transforme en un nuage de brume (comme avec le trait Métamorphe) plutôt que de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé à la lumière du soleil ou dans des eaux vives. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit.

Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme brumeuse, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire, il doit impérativement atteindre sa tombe dans les 2 heures, sous peine d'être détruit. Dès qu'il atteint sa tombe, il retrouve sa forme vampirique. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. Après être resté 1 heure dans sa tombe avec 0 point de vie, le vampire récupère 1 point de vie.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou qu'il ne se trouve pas dans des eaux vives. Si le vampire subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Le vampire a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le vampire ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Détruit par les eaux vives. Le vampire subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour dans des eaux vives.

Un pieu dans le cœur. Si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe, le vampire est paralysé jusqu'à ce que ce pieu soit retiré.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Mains nues (forme de vampire uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts contondants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 18)

Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, incapable d'agir ou entravée. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximum de la cible sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis, et le vampire récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que vampirien sous le contrôle du vampire.

Charme. Le vampire cible un humanoïde qu'il peut voir et situé à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut voir le vampire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette capacité magique, sous peine d'être charmée par le vampire. Une fois charmée, la cible voit le vampire comme un véritable ami qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle du vampire, elle prend les requêtes et les actions du vampire de la façon la plus favorable qui soit, et elle est une cible consentante pour l'attaque de morsure du vampire.

À chaque fois que le vampire ou un compagnon du vampire fait quelque chose de nuisible à la cible, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme au charme qui l'affecte en cas de succès. Sinon l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que le vampire soit détruit, sur un autre plan d'existence que celui de la cible, ou utilise une action bonus pour mettre un terme à cet effet.

Enfants de la nuit (1/jour). Le vampire appelle magiquement à lui 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas encore levé. S'il est à l'extérieur, le vampire peut choisir d'appeler à la place 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 tours, agissent tels des alliés du vampire et obéissent à ses commandes verbales. Les bêtes restent 1 heure, jusqu'à ce que le vampire meure, ou jusqu'à ce que le vampire utilise une action bonus pour les congédier.

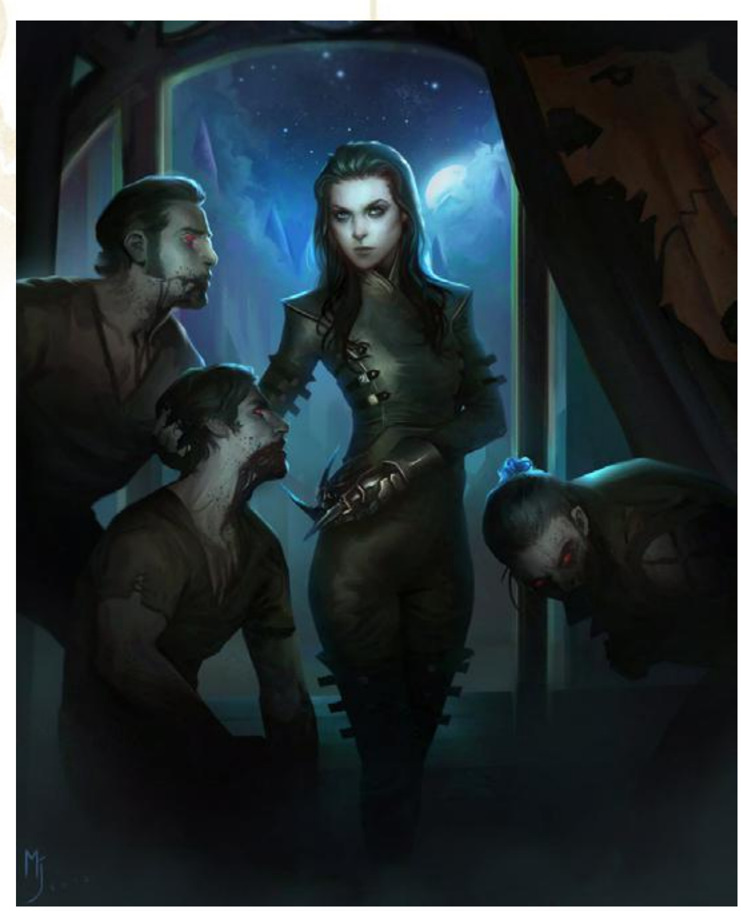
Actions légendaires

Le vampire peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Déplacement. Le vampire se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Mains nues. Le vampire effectue une attaque à mains nues.

Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.





Le repaire du Vampire

Effets régionaux

La région qui accueille un repaire de vampire est pervertie par la présence de la créature surnaturelle, ce qui engendre un ou plusieurs des effets suivants :

- Il y a une augmentation notable des populations de rats, de chauve-souris, et de loups dans la région.
- Les plantes se trouvant dans un rayon de 150 mètres du repaire se fanent, et leurs tiges et branches deviennent tortueuses et épineuses.
- Les ombres projetées dans un rayon de 150 mètres autour du repaire semblent anormalement tristes et parfois bougent comme si elles étaient en vie.
- Un brouillard rampant surnage sur le sol dans un rayon de 150 mètres autour du repaire du vampire. Le nuage prend parfois de sinistres formes, comme des griffes voulant se saisir de quelque chose ou des serpents ondulants.

Si le vampire est détruit, ces effets se dissipent au bout de 2d6 jours.

Personnage joueur vampire

Les statistiques d'un personnage joueur transformé en rejeton vampirien puis en vampire ne changent pas, à l'exception de la Force, de la Dextérité, et de la Constitution du personnage qui passent à 18 si elles n'étaient pas déjà plus haut. De plus, le personnage gagne la résistance aux dégâts, la vision dans le noir, les traits et les actions du vampire. Les jets d'attaque et de dégâts des attaques du vampire sont basés sur la Force. Le DD de son Charme est égal à 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Charisme du personnage vampire. L'alignement du personnage devient loyal mauvais, et le MD peut éventuellement prendre le contrôle du personnage jusqu'à ce que le vampirisme soit levé grâce à un sort de *souhait* ou que le personnage soit tué et ramené à la vie.

Variante : Guerriers et Mages vampires

Certains vampires ont reçu un entrainement martial et ont une expérience des champs de bataille. Un **guerrier vampire** porte un harnois (CA 18) et manie une épée à deux mains. Son facteur de puissance est de 15 (13 000 XP) et il possède les actions optionnelles suivantes :

Attaques multiples. Le vampire effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Certains vampires pratiquent la magie des arcanes. Un **lanceur de sorts vampire** a un facteur de puissance de 15 (13 000 XP) et possède le trait suivant :

Sorts. Le vampire est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sorts). Le vampire a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, nappe de brouillard, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, bourrasque, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, malédiction, non-détection*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, invisibilité supérieure*
Niveau 5 (1 emplacement) : *domination d'humanoïde*

Vampirien

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Perception +3, Discrétion +6
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Régénération. Le vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou qu'il ne se trouve pas dans des eaux vives. Si le vampirien subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Pattes d'araignée. Le vampirien peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Le vampirien a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le vampirien ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.
Détruit par les eaux vives. Le vampirien subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour dans des eaux vives.
Un pieu dans le cœur. Le vampirien est détruit si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe.
Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampirien subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le vampirien effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampirien peut agripper la cible (évasion DD 13)

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampirien, incapable d'agir ou entravée. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximum de la cible sont réduits d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampirien récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.



Vargouille



Vargouille

Fiélon de taille TP, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d4 + 6)
Vitesse 1,50 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

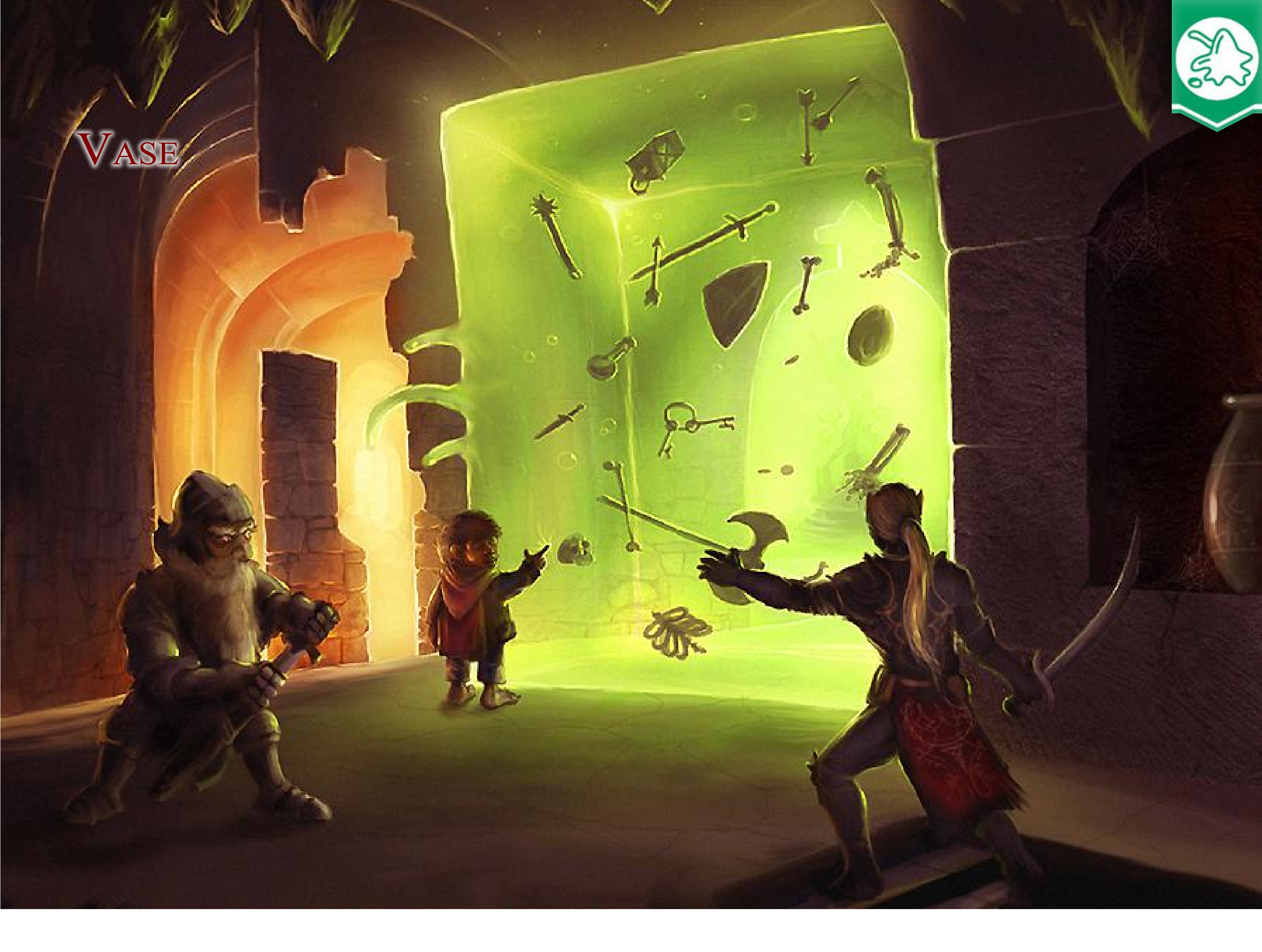
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend l'Abyssal, l'Infernal, et toutes les langues qu'elle connaissait avant de devenir une vargouille mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Baiser. La vargouille embrasse un humanoïde incapable d'agir se trouvant à 1,50 mètre d'elle maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 sous peine d'être maudite. La cible maudite perd 1 point de Charisme après chaque heure, sa tête prenant progressivement un aspect maléfique. La malédiction ne progresse pas tant que la cible est exposée à la lumière du soleil ou se trouve dans la zone d'effet du sort *lumière du jour* ; ne comptez pas le temps écoulé de la sorte. Lorsque le Charisme de la cible maudite tombe à 2, elle meurt, et sa tête s'envole hors de son corps, devenant une vargouille à part entière. Lancer un sort de *délivrance des malédictions*, *restauration supérieure*, ou un sort similaire sur la cible avant que la transformation ne soit complète peut mettre un terme à la malédiction. Cependant cette méthode ne permet pas d'annuler les changements déjà subis par la cible à cause de la malédiction

Cri étourdissant. La vargouille pousse un cri strident. Chaque humanoïde et bête se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de la vargouille et capable de l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la vargouille. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, une cible est étourdie. Si le jet de sauvegarde d'une cible est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la cible est immunisée au Cri étourdissant de toutes les vargouilles pendant 1 heure.



Physiologie de vase. Une vase n'a pas besoin de dormir.

Cube gélatineux

Vase de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 6
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vase cubique. Le cube occupe intégralement son espace. Les autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais une créature le faisant est sujette à l'Enveloppement du cube et à un désavantage aux jets de sauvegarde.

Les créatures à l'intérieur du cube sont visibles mais disposent d'un abri total.

Une créature à 1,50 mètre du cube peut utiliser une action pour extraire une créature ou un objet du cube. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force DD 12 et la créature accomplissant la tentative subit 10 (3d6) dégâts d'acide.

Le cube ne peut contenir qu'une seule créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou inférieur en même temps.

Transparent. Y compris lorsque le cube est dans la ligne de mire d'un personnage, ce dernier doit réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 15 pour repérer le cube s'il n'a ni bougé ni attaqué. Une créature qui tente d'entrer dans l'espace du cube sans le savoir est surprise par le cube.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts d'acide.

Enveloppement. Le cube se déplace de sa vitesse ou moins. Ce faisant, il peut entrer dans l'espace d'une créature de taille G ou inférieure. À chaque fois que le cube pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

En cas de réussite, la créature peut choisir d'être repoussée de 1,50 mètre en arrière, ou sur le côté du cube. Une créature qui choisit de ne pas être repoussée subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté.

Si le jet de sauvegarde échoue, le cube pénètre dans l'espace de la créature, et celle-ci subit 10 (3d6) dégâts d'acide et est enveloppée. La créature enveloppée ne peut pas respirer, est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de jeu du cube. Lorsque le cube se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui.

Une créature enveloppée peut tenter de se libérer en utilisant une action pour effectuer un jet de Force DD 12. En cas de succès, la créature s'échappe et entre dans l'espace de son choix à 1,50 mètre du cube.



Gelée ocre

Vase de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 8
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts acide
Immunités aux dégâts foudre, tranchant
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amorphe. La gelée peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit

Pattes d'araignée. La gelée ocre peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts d'acide.

Réactions

Division. Quand une gelée de taille M ou supérieure et ayant au moins 10 points de vie, subit des dégâts de foudre ou tranchants, elle se divise en 2 nouvelles gelées. Chaque nouvelle gelée obtient la moitié des points de vie de l'originale, arrondis à l'entier inférieur. Les nouvelles gelées font une taille de moins que la gelée d'origine.

Gueule blanche

Vase de taille Gig, chaotique neutre [TftYP]

Classe d'armure 5
Points de vie 217 (14d20 + 70)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	1 (-5)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, empoisonné, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues -télépathie à 15 m
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Amorphe. La gueule blanche peut occuper l'espace d'autres créatures et vice versa.

Forme corrosive. Toute arme non magique faite de métal qui touche la vase se détériore. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux dégâts. Si ce malus atteint -5, l'arme est détruite. Une munition non magique faite de métal et qui touche la vase est détruite après avoir infligé ses dégâts.

La vase peut absorber jusqu'à 5 cm d'épaisseur de métal non magique en 1 round.

Apparence trompeuse. Tant que la vase reste immobile, elle ne peut être distinguée d'un bloc de roche blanche.

Réaction assassine. Toute créature qui débute son tour dans l'espace occupé par la gueule blanche est ciblée par une attaque de pseudopode si la gueule blanche n'est pas incapable d'agir.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d8 + 4) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts d'acide. De plus, une armure métallique non-magique portée par la cible est en partie dissoute et subit un malus permanent et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus de CA fait tomber la CA conférée par l'armure à 10



Pouding noir

Vase de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 7
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide, froid, foudre, tranchant
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Amorphe. Le pouding peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit

Forme corrosive. Une créature qui touche le pouding ou le frappe lors d'une attaque de corps à corps, et se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Toute arme non magique faite de métal ou de bois qui touche le pouding se détériore. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux dégâts. Si ce malus atteint -5, l'arme est détruite. Une munition non magique faite de métal ou de bois et qui touche le pouding est détruite après avoir infligé ses dégâts.

Le pouding peut absorber jusqu'à 5 cm d'épaisseur de bois ou de métal non magique en 1 round.

Pattes d'araignée. Le pouding noir peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants + 18 (4d6) dégâts d'acide. De plus, une armure non magique portée par la cible est en partie dissoute et subit un malus permanent et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus de CA fait tomber la CA conférée par l'armure à 10.

Réactions

Division. Quand un pouding de taille M ou supérieure et ayant au moins 10 points de vie, subit des dégâts de foudre ou tranchants, il se divise en 2 nouveaux poudings. Chaque nouveau pouding obtient la moitié des points de vie de l'original, arrondis à l'entier inférieur. Les nouveaux poudings font une taille de moins que le pouding d'origine.





Traqueur gluant

Vase de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 14
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8
Vulnérabilités aux dégâts froid, feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, inconscient
Sens vision aveugle à 36 m, Perception passive 12
Langues comprend les langues qu'il connaissait sous sa forme précédente mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Embuscade. Au cours du premier round, le traqueur gluant a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre toute créature qu'il a surprise.

Transfert de dégâts. Tant qu'il agrippe une créature, le traqueur gluant ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés, et la créature qu'il agrippe subit l'autre moitié.

Apparence trompeuse. Tant que le traqueur gluant reste immobile, il ne peut être distingué d'une flaque, à moins qu'un observateur réussisse un jet d'Intelligence (Investigation) DD 18.

Fin traqueur. Le traqueur gluant a l'avantage aux jets de Sagesse effectués pour traquer une proie.

Forme liquide. Le traqueur gluant peut entrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut également traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

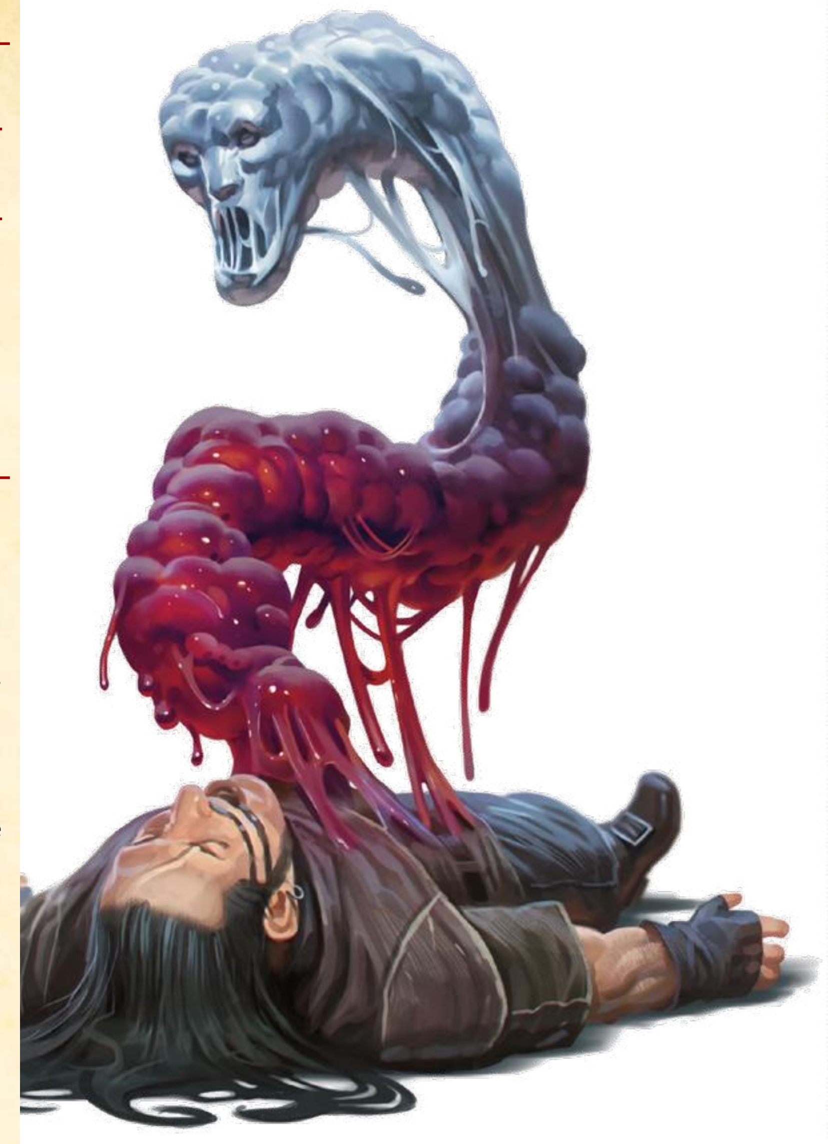
Pattes d'araignée. Le traqueur gluant peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer de jet de caractéristique.

Discrétion aqueuse. Tant qu'il est sous l'eau, le traqueur gluant a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) qu'il effectue pour se cacher, et il peut utiliser l'action Se Cacher en utilisant une action bonus.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts contondants.

Sangsue vitale. Une créature de taille G ou inférieure que le traqueur gluant peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer (à moins qu'elle ne puisse respirer sous l'eau). De plus, la cible agrippée subit 16 (3d10) dégâts nécrotiques au début de chacun de ses tours. Le traqueur gluant ne peut agripper qu'une seule cible à la fois.







Vase grise

Vase de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Résistances aux dégâts acide, froid, feu
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Amorphe. La vase peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit

Forme corrosive. Toute arme non magique faite de métal qui touche la vase se détériore. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux dégâts. Si ce malus atteint -5, l'arme est détruite. Une munition non magique faite de métal et qui touche la vase est détruite après avoir infligé ses dégâts.

La vase peut absorber jusqu'à 5 cm d'épaisseur de métal non magique en 1 round.

Apparence trompeuse. Tant que la vase reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide. De plus, une armure métallique non-magique portée par la cible est en partie dissoute et subit un malus permanent et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si le malus de CA fait tomber la CA conférée par l'armure à 10

Variante : Vase grise psionique

Une vase grise qui vit longtemps peut évoluer et devenir plus intelligente, et ainsi développer des pouvoirs psioniques limités. De telles évolutions sont plus communes chez les vases grises qui vivent à proximité des créatures psioniques tels les flagelleurs mentaux, ce qui laisserait penser que la vase peut ressentir et imiter leurs pouvoirs psychiques.

Une vase grise psionique a une Intelligence de 6 (-2), ainsi que l'action supplémentaire présentée ci-dessous.

Broyage psychique (recharge 5-6). La vase cible une créature qu'elle peut percevoir dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 10, et subit 10 (3d6) dégâts psychiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Végépygmées



Végépygmée

Plante de taille P, neutre [VGM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Résistances aux dégâts foudre, perforant
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Végépygmée
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Camouflage dans la végétation. Le végépygmée a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués sur n'importe quel terrain comportant une importante vie végétale.

Régénération. Le végépygmée récupère 3 points de vie au début de son tour. Si le végépygmée subit des dégâts de froid, de feu, ou des dégâts nécrotiques, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le végépygmée ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Végépygmée, chef

Plante de taille P, neutre [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d6 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Résistances aux dégâts foudre, perforant
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Végépygmée
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Camouflage dans la végétation. Le végépygmée a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués sur n'importe quel terrain comportant une importante vie végétale.

Régénération. Le végépygmée récupère 5 points de vie au début de son tour. Si le végépygmée subit des dégâts de froid, de feu, ou des dégâts nécrotiques, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le végépygmée ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le végépygmée effectue deux attaques de griffes ou deux attaques de corps à corps avec sa lance.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Spores (1/jour). Un nuage de spores toxiques s'étend dans un rayon de 4,50 mètres autour du végépygmée. Le nuage contourne les angles de mur. Chaque créature présente dans la zone et qui n'est pas une plante doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, une cible subit 9 (2d8) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.





Moisissure rousse

Le champignon connu sous le nom de moisissure rousse est de couleur brun-rouge et peut être trouvé dans les endroits sombres, chauds et humides. La moisissure rousse qui pousse sur des objets métalliques peut être confondue avec de la rouille, et un jet réussi d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Survie) DD 15 est nécessaire pour l'identifier dans ces cas là.

Toute créature qui s'approche à 1,50 mètre ou moins d'une moisissure rousse doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 du fait des bouffées de spores que relâche en continu la moisissure rousse. En cas d'échec au jet, la créature est empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la créature subit 7 (2d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours, de la moisissure lui poussant dessus à chaque fois qu'elle subit ces dégâts. La créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Toute magie capable de neutraliser les poisons ou de soigner les maladies met un terme à cette infection. Une créature qui tombe à 0 point de vie à cause du poison de la moisissure rousse meurt. Si la créature morte est une bête, un géant, ou un humanoïde, un ou plusieurs végépygmées nouveau-né émergent du cadavre dans les 24 heures qui suivent : un nouveau-né pour un cadavre de taille P, deux pour un cadavre de taille M, quatre pour un cadavre de taille G, huit pour un cadavre de taille TG, seize pour un cadavre de taille Gig.

La moisissure rousse peut être difficile à tuer, étant donné que les armes et la plupart des types de dégâts ne lui ont aucun mal. Les effets qui infligent des dégâts d'acide, nécrotiques, ou radiants détruisent un carré de moisissure rousse de 30 centimètres d'arête pour chaque point de dégât infligé. 500 grammes de sel, 3,75 litres d'alcool, ou un effet magique pouvant soigner les maladies tuent toute la moisissure rousse présente dans une zone carrée de 3 mètres de côté. Le soleil détruit la moisissure rousse présente dans la zone qu'il éclaire.

Épineux

Plante de taille M, neutre [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +4, Discrétion +3
Résistances aux dégâts foudre, perforant
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Camouflage dans la végétation. L'épineux a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués sur n'importe quel terrain comportant une importante vie végétale.

Régénération. L'épineux récupère 5 points de vie au début de son tour. Si l'épineux subit des dégâts de froid, de feu, ou des dégâts nécrotiques, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. L'épineux ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Corps épineux. Au début de son tour, l'épineux inflige 2 (1d4) dégâts perforants à toute créature qui l'agrippe.

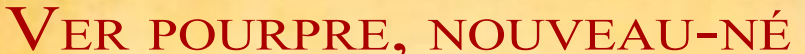
Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d6 + 1) dégâts perforants.



Ver pourpre





Ver pourpre, nouveau-né

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [SKT]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Sens Vision aveugle à 9 m, Perception des vibrations à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une de morsure et une de dard caudal.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille P ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, sous peine d'être engloutie par le ver. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du ver, et elle subit 3 (1d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver.

Si le ver subit 10 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature qu'il a ingurgitée, le ver doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour sous peine régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, qui se retrouvent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour du ver. Si le ver meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 1,50 mètre de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.

Dard caudal. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Ver pourpre, jeune

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [ALS1]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +2
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Tunnelier. Le ver pourpre peut creuser à travers la roche solide de la moitié de sa vitesse de creusement et laisser derrière lui un tunnel de 1,50 mètre de diamètre.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une de morsure et une de dard caudal.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 20 (3d10 + 4) dégâts perforants.

Dard caudal. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Ver pourpre

Créature monstrueuse de taille Gig, sans alignement [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 247 (15d20 + 90)
Vitesse 15 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +4
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Tunnelier. Le ver pourpre peut creuser à travers la roche solide de la moitié de sa vitesse de creusement et laisser derrière lui un tunnel de 3 mètres de diamètre.

Actions

Attaques multiples. Le ver effectue deux attaques : une de morsure et une de dard caudal.

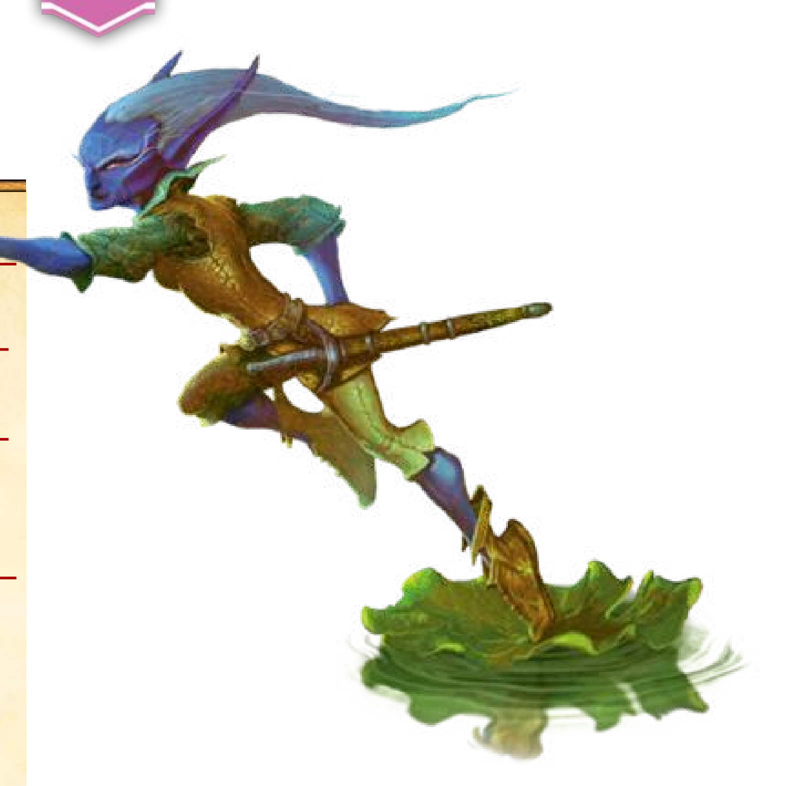
Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, sous peine d'être engloutie par le ver. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du ver, et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du ver.

Si le ver subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature qu'il a ingurgitée, le ver doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour sous peine régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, qui se retrouvent alors à terre dans un rayon de 3 mètres autour du ver. Si le ver meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 6 mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.

Dard caudal. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 19 (3d6 + 9) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. Elle subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Viflin



Viflin

Fée de taille TP, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 16
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Acrobaties +8, Escamotage +8, Discrétion +8, Perception +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun, Sylvestre
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déplacement flou. Les jets d'attaque contre le viflin ont un désavantage à moins que le viflin ne soit incapable d'agir ou entravé.

Évasion. Si le viflin est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, le viflin ne subit aucun dégât s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Actions

Attaques multiples. Le viflin effectue trois attaques de dague.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d4 + 6) dégâts perforants.



Vissepince



Vissepince

Fée de taille P, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 31 (7d6 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4, Discrétion +6, Survie +2
Immunités aux conditions effrayé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues télépathie à 36 m
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Aura de peur. Toute bête ou humanoïde qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour du vissepince doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être effrayée jusqu'au début du prochain tour de la créature.

Sensibilité à lumière. Tant qu'il est exposé à une lumière vive, le vissepince a un désavantage aux jets d'attaque, ainsi qu'au jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Téléportation par les ombres (Recharge 5-6). En utilisant une action bonus, le vissepince peut se téléporter dans un espace inoccupé situé à 9 mètres de lui maximum, à condition que l'endroit d'où il se téléporte, ainsi que sa destination, soit situé dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres. La destination n'a pas besoin d'être dans la ligne de mire du vissepince.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Tourment télépathique

Jusqu'à quatre vissepinces peuvent tourmenter par télépathie une créature incapable d'agir, emplissant son esprit de sons inquiétants et d'images horribles. Les vissepinces participants ne peuvent utiliser leur télépathie pour aucune autre chose durant toute la durée du tourment, ils peuvent cependant se déplacer et utiliser leurs actions et réactions normalement. Ce tourment n'a aucun effet sur une créature immunisée à la condition effrayé. Si la créature peut être affectée et reste incapable d'agir pendant 1 heure, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, et subit 10 (3d6) dégâts psychiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 10 + nombre de vissepinces participants au tourment, ne sont pris en compte que ceux qui gardent en ligne de mire la victime pendant l'heure complète et qui ne sont pas incapables d'agir. Le processus peut être répété. Un humanoïde qui tombe à 0 point de vie du fait de ces dégâts se transforme instantanément en vissepince avec son maximum de points de vie et passe sous le contrôle du MD. Seul un sort de souhait ou une intervention divine peuvent rendre une créature transformée à son état d'origine.



Wiverne



Wiverne

Dragon de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Actions

Attaques multiples. La wiverne effectue deux attaques : une de morsure et une de dard. Tant qu'elle vole, elle peut utiliser ses griffes à la place d'une autre attaque.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Xorn



Xorn

Elémentaire de taille M, neutre [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 73 (7d8 + 42)
Vitesse 6 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Discrétion +3
Résistances aux dégâts perforant et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 16
Langues Terreux
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Déplacement dans la terre. Le xorn peut se déplacer à travers la terre et la pierre non magiques et non travaillées. Au cours de ce mouvement, le xorn ne dérange pas les matériaux qu'il traverse.

Camouflage dans les rochers. Le xorn a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Perception des trésors. Le xorn peut localiser avec précision, à l'odorat, la position de métaux précieux et de pierres précieuses, telles que les pièces d'or et les gemmes, qui se situent dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de griffe et une attaque de morsure.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Xorn, jeune

Elémentaire de taille M, neutre [ALS2]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 50 (5d8 + 25)
Vitesse 6 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Discrétion +3
Résistances aux dégâts perforant et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 16
Langues Terreux
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Déplacement dans la terre. Le xorn peut se déplacer à travers la terre et la pierre non magiques et non travaillées. Au cours de ce mouvement, le xorn ne dérange pas les matériaux qu'il traverse.

Camouflage dans les rochers. Le xorn a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Perception des trésors. Le xorn peut localiser avec précision, à l'odorat, la position de métaux précieux et de pierres précieuses, telles que les pièces d'or et les gemmes, qui se situent dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

Actions

Attaques multiples. Le xorn effectue trois attaques de griffe et une attaque de morsure.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.



Xvarts



Xvart

Humanoïde (xvart) de taille P, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 8
Langues Abyssal
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Action fourbe inférieure. A chacun de ses tours, le xvart peut utiliser son action bonus pour effectuer l'action Se Désengager.

Groupe autoritaire. Le xvart a l'avantage a ses jets de Force (Athlétisme) effectués pour bousculer une créature si au moins un des alliés du xvart se trouve à 1,50 mètre de la cible et que cet allié n'est pas incapable d'agir.

Langue de Raxivort. Le xvart peut communiquer par télépathie avec les chauves-souris et les rats ordinaires, ainsi qu'avec les chauves-souris et les rats géants.

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Xvart, orateur

Une tribu xvart a un orateur qui lui sert de chef. L'orateur a les statistiques d'un **xvart** normal, si ce n'est qu'il possède une Intelligence de 13 (+1) et connait une langue supplémentaire (généralement le Commun ou le Gobelin).

Xvart, sorcier de Raxivort

Humanoïde (xvart) de taille P, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues Abyssal
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du xvart est le Charisme. Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *détection de la magie, armure de mage* (personnelle uniquement)

Sorts. Le xvart est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère ses emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *explosion occulte, main de mage, illusion mineure, vaporisation de poison, prestidigitation*
Niveau 1-2 (2 emplacements de niveau 2) : *mains brûlantes, repli expéditif, invisibilité, rayon ardent*

Action fourbe inférieure. A chacun de ses tours, le xvart peut utiliser son action bonus pour effectuer l'action Se Désengager.

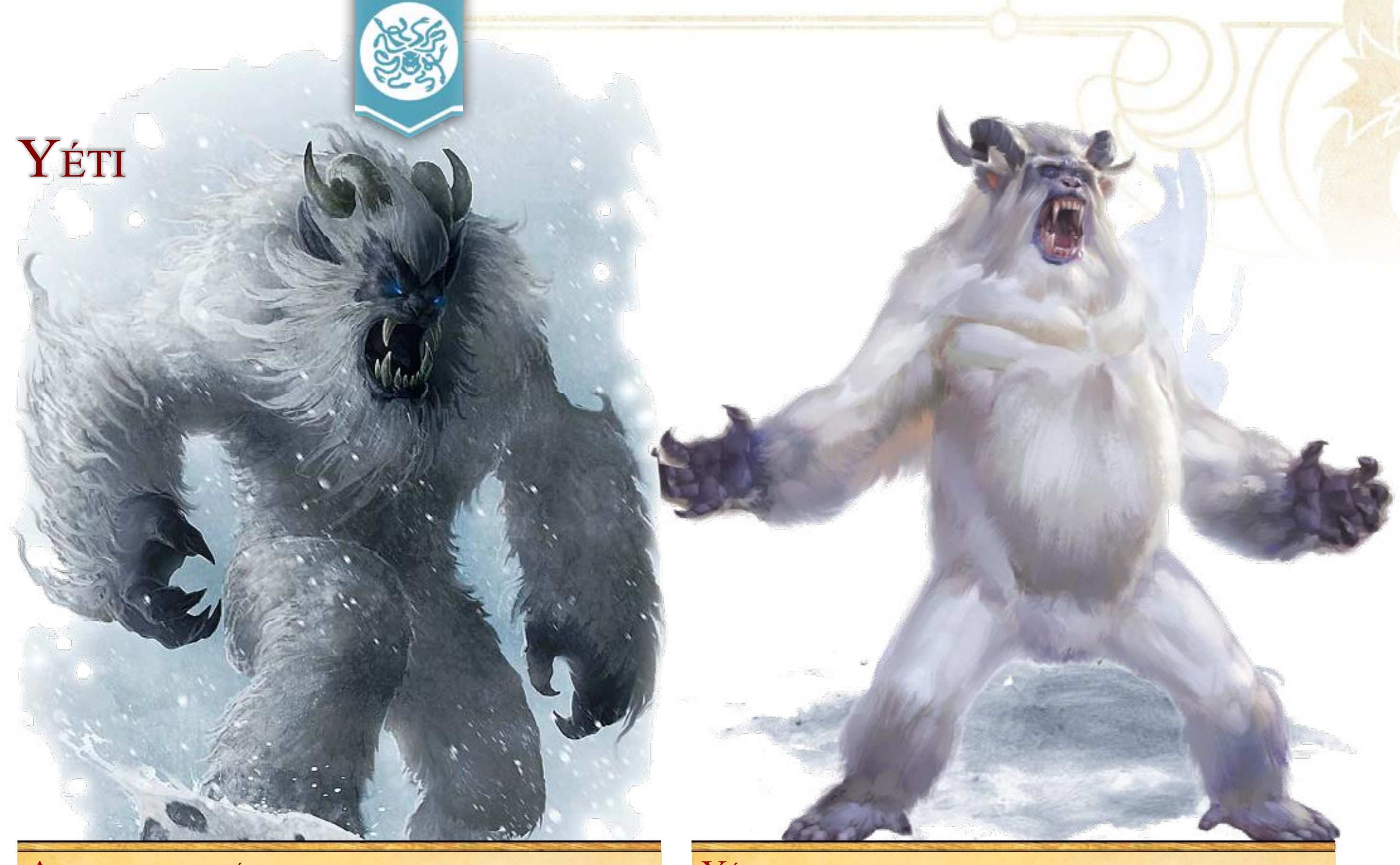
Bénédiction de Raxivort. Lorsqu'il fait tomber les points de vie d'un ennemi à 0, le xvart gagne 4 points de vie temporaires.

Langue de Raxivort. Le xvart peut communiquer par télépathie avec les chauves-souris et les rats ordinaires, ainsi qu'avec les chauves-souris et les rats géants.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Yéti



Abominable yéti

Créature monstrueuse de taille TG, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 137 (11d12 + 66)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Yéti
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Crainte du feu. Si le yéti subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Odorat aiguisé. Le yéti a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Camouflage dans la neige. Un yéti a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

Actions

Attaques multiples. Le yéti peut utiliser son Regard givrant et effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de froid.

Regard givrant. Le yéti cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut voir le yéti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de subir 21 (6d6) dégâts de froid et être paralysée pendant 1 minute, à moins d'être immunisée aux dégâts de froid. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet qui l'affecte se termine, la cible est immunisée au Regard givrant de ce yéti pendant 1 heure.

Souffle de froid (Recharge 6). Le yéti souffle un air glacial dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subit 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Yéti

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +3
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Yéti
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Crainte du feu. Si le yéti subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.

Odorat aiguisé. Le yéti a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Camouflage dans la neige. Un yéti a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

Actions

Attaques multiples. Le yéti peut utiliser son Regard givrant et effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de froid.

Regard givrant. Le yéti cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut voir le yéti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de froid et être paralysée pendant 1 minute, à moins d'être immunisée aux dégâts de froid. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet qui l'affecte se termine, la cible est immunisée au Regard givrant de tous les yétis (mais pas des abominables yétis) pendant 1 heure.

Yuan-ti

Yuan-ti abomination

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Perception +5, Discrétion +6
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent taille G, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yuan-ti). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il ne change pas de forme s'il meurt.

Sorts innés (forme d'Abomination uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux (serpents uniquement)*
3/jour : *suggestion*
1/jour : *peur*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples (forme d'abomination uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques à distance ou trois attaques de corps à corps, mais il ne peut utiliser les attaques de morsure et de constriction qu'une fois chacune.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le yuan-ti ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Cimeterre (forme d'abomination uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Arc long (forme d'abomination uniquement). *Attaque à distance avec une arme :* +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.





Yuan-ti anathème

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille TG, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d12 + 72)
Vitesse 12 m, escalade 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Compétences Perception +7, Discrétion +5
Résistances aux dégâts acide, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 17
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un **serpent constricteur géant**, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yuan-ti anathème). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui.

Sorts innés (forme d'Anathème uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion, ténèbres, enchevêtrement, peur, rapidité, métamorphose*
1/jour : *parole divine*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Aura ophidiophobique. Chaque créature choisie par l'anathème, autre qu'un serpent ou un yuan-ti, qui débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour de l'anathème et qui peut le voir ou l'entendre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée par les serpents et les yuan-tis. Une cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la cible est immunisée à cette aura pour les prochaines 24 heures.

Hexacéphale. L'anathème a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) et aux jets de sauvegarde contre les conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi, et inconscient.

Actions

Attaques multiples (forme d'anathème uniquement). L'anathème effectue deux attaques de griffe, une de constriction, et une Rafale de morsures.

Griffe (forme d'anathème uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 4,50 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts :* 16 (3d6 + 6) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide, et la cible est agrippée (évasion DD 16). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et subit 16 (3d6 + 6) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide au début de chacun de ses tours, et l'anathème ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Rafale de morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 27 (6d6 + 6) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison.







Yuan-ti annonciateur de cauchemar

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Discrétion +5
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision aveugle à 36 m (traverse les ténèbres magiques), Perception passive 11
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent taille M, ou retourner à sa véritable forme (un yuan-ti). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il ne change pas de forme s'il meurt.

Crocs de Mort (2/jour). La première fois que le yuan-ti touche avec une attaque de corps à corps lors de son tour, il peut infliger 16 (3d10) dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible.

Sorts innés (forme de Yuan-ti uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux (serpents uniquement)*
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts (forme de Yuan-ti uniquement). Le yuan-ti est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de lanceur de sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il récupère les emplacements de sort qu'il a dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, décharge occulte (portée 90 m, bonus de +3 à chaque jet de dégât), main de mage, message, vaporisation de poison, prestidigitation*
Niveau 1 à 3 (2 emplacements de niveau 3) : *tentacules d'Hadar, ténèbres, peur, maléfice, immobilisation de personne, faim inextinguible de Hadar, éclair de sorcière*

Actions

Attaques multiples (forme de Yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue une attaque de constriction et une attaque de cimeterre.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 mètres, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 14) si c'est une créature de taille G ou inférieure. Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le yuan-ti ne peut plus effectuer de constriction contre une autre cible.

Cimeterre (forme de Yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Invocation de Cauchemar (Recharge après un repos court ou long). Le yuan-ti se faufile parmi les cauchemars d'une créature qu'il peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui maximum, et crée une manifestation immobile, illusoire, visible uniquement de la créature, des peurs les plus profondes de cette créature. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13. En cas d'échec au jet, la cible subit 11 (2d10) dégâts psychiques et est effrayée par la manifestation, la prenant pour quelque chose de réel. La yuan-ti doit se concentrer pour maintenir l'illusion en place (comme s'il se concentrait sur un sort), qui perdure 1 minute maximum et ne peut pas être blessée. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'illusion en cas de réussite, ou subissant 11 (2d10) dégâts psychiques en cas d'échec.



Yuan-ti chuchoteur de conscience

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 71 (13d8 + 13)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m (pénètre les ténèbres magiques), Perception passive 12
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent de taille M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yuan-ti anathème). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. S'il meurt, il retrouve pas sa véritable forme.

Sorts innés (forme de Yuan-ti uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Crocs spirituels (2/jour). La première fois que le yuan-ti touche au cours d'une attaque de corps à corps lors de son tour, il peut infliger 16 (3d10) dégâts psychiques supplémentaires à la cible.

Sorts (forme de Yuan-ti uniquement). Le yuan-ti est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de lanceur de sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sort qu'il a dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte* (portée 90 m, bonus de +3 à chaque jet de dégât), *amis, message, illusion mineure, vaporisation de poison, prestidigitation*
Niveau 1 à 3 (2 emplacements de niveau 3) : *charme personne, couronne du dément, détection de pensées, repli expéditif, vol, lueurs hypnotiques, texte illusoire*

Bénédiction de Sseth. Lorsqu'il fait tomber les points de vie d'un ennemi à 0, le yuan-ti gagne 9 points de vie temporaires.

Actions

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue une attaque de morsure et une attaque de cimeterre.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Cimeterre (forme de yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Créer un gardien de la couvée

Les yuan-tis créent des gardiens de la couvée à partir d'humanoïdes qu'ils ont capturés. Chaque sujet est abreuvé d'une potion spéciale qui le rend immédiatement incapable d'agir et le transforme en un gardien de la couvée au bout de 1d6 + 6 jours. Un sujet forcé à ingurgiter le breuvage peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ; en cas de réussite, il subit 14 (4d6) dégâts de poison et ne subit pas les autres effets de la potion.

Un sort tel que *restauration partielle* ou *délivrance des malédictions* peut mettre un terme au processus de transformation à n'importe quel moment avant que celui-ci ne soit achevé. Après que le processus soit terminé, seul un sort de *souhait* peut annuler son effet.



Yuan-ti gardien de la couvée

Humanoïde (yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +4, Sag +2
Compétences Perception +2
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Résistance mentale. Le gardien de la couvée a l'avantage aux jets de sauvegarde contre la condition charmée, et la magie ne peut pas le paralyser.

Téméraire. Au début de son tour, le gardien de la couvée peut gagner l'avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiple. Le gardien de la couvée effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.



Yuan-ti maître des fosses

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 88 (16d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +5
Compétences Tromperie +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m (pénètre les ténèbres magiques), Perception passive 11
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent de taille M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yuan-ti anathème). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. S'il meurt, il retrouve pas sa véritable forme.

Sorts innés (forme de Yuan-ti uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Disciple du poison (2/jour). La première fois que le yuan-ti touche au cours d'une attaque de corps à corps lors de son tour, il peut infliger 16 (3d10) dégâts de poison supplémentaires à la cible.

Sorts (forme de Yuan-ti uniquement). Le yuan-ti est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de lanceur de sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sort qu'il a dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte* (portée 90 m, bonus de +3 à chaque jet de dégât), *amis, guide, main de mage, message, vaporisation de poison*
Niveau 1 à 3 (2 emplacements de niveau 3) : *injonction, contresort, représaille infernale, invisibilité, foulée brumeuse, serviteur invisible, toucher du vampire*

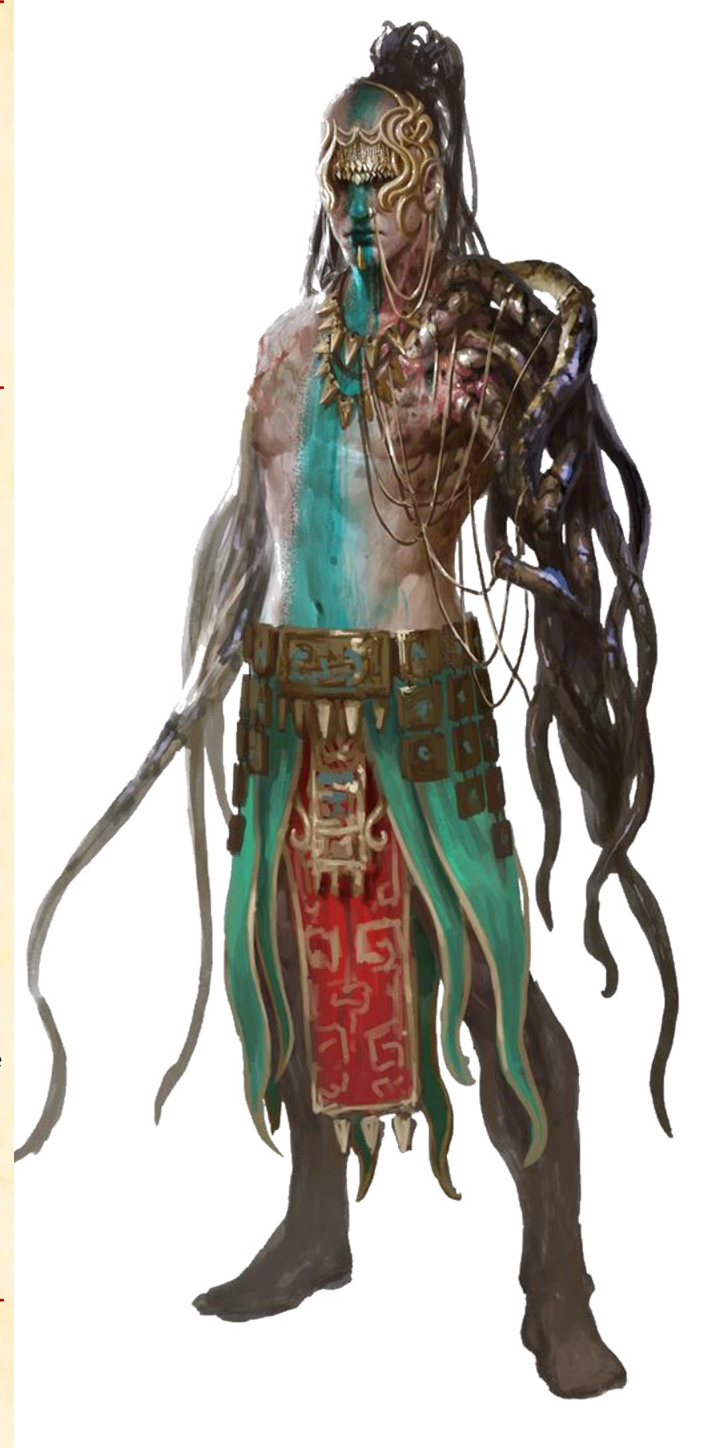
Bénédiction de Sseth. Lorsqu'il fait tomber les points de vie d'un ennemi à 0, le yuan-ti gagne 9 points de vie temporaires.

Actions

Attaques multiples (forme de yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques de morsure en utilisant ses bras-serpents.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Sommeil de Merrshaulk (1/jour). Le yuan-ti cible jusqu'à cinq créatures qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de sombrer dans un sommeil magique et d'être inconsciente pendant 10 minutes. Une cible endormie se réveille si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la secouer afin de la réveiller. Ce sommeil magique n'a aucun effet sur une créature immunisée à la condition charmé.





Yuan-ti malison

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences Tromperie +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le yuan-ti peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent taille M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yuan-ti). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il ne change pas de forme s'il meurt.

Sorts innés (forme de Yuan-ti uniquement). La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux (serpents uniquement)*
3/jour : *suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Type de malison. Le yuan-ti possède l'un des types suivants :

Type 1 : Corps humain et tête de serpent
Type 2 : Tête et corps humain avec des serpents en guise de bras
Type 3 : Tête et buste humain avec un corps de serpent en guise de jambes.

Actions du type 1

Attaques multiples (forme yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques à distance ou deux attaques de corps à corps, mais il ne peut utiliser l'attaque morsure qu'une fois.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Cimeterre (forme yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme yuan-ti uniquement). *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions du type 2

Attaques multiples (forme yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques de morsure en utilisant ses bras-serpents.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Actions du type 3

Attaques multiples (forme yuan-ti uniquement). Le yuan-ti effectue deux attaques à distance ou deux attaques de corps à corps, mais il ne peut utiliser l'attaque constriction qu'une fois.

Morsure (forme serpent uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le yuan-ti ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Cimeterre (forme yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme yuan-ti uniquement). *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.



Yuan-ti malison (type 3), Ras Nsi

Créature monstrueuse (métamorphe, yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [ToA]

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +7
Compétences Tromperie +8, Persuasion +8, Religion +7, Discrétion +6
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Équipement spécial. Ras Nsi est équipé de *bracelets de défense* et manie une épée longue *ardente*.

Métamorphe. Ras Nsi peut utiliser son action pour se métamorphoser en un serpent taille M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un yuan-ti). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il ne change pas de forme s'il meurt.

Sorts innés (forme de Yuan-ti uniquement). La caractéristique de Sorts innés de Ras Nsi est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Ras Nsi peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux (serpents uniquement)*
3/jour : *suggestion*

Sorts. Ras Nsi est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au jet d'attaque avec un sort). Ras Nsi a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, trait de feu, main de mage, réparation, vaporisation de poison*
Niveau 1 (4 emplacements) : *retraite expéditive, simulacre de vie, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, immobilisation de personne, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, contresort, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, métamorphose*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contact avec un autre plan, mission*
Niveau 6 (1 emplacement) : *création de mort-vivant*

Résistance à la magie. Ras Nsi a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Ras Nsi effectue trois attaques au corps à corps, mais il ne peut utiliser l'attaque constriction qu'une fois.

Morsure (forme serpent uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le yuan-ti ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Épée longue ardente (forme yuan-ti uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, + 7 (2d6) dégâts de feu.





Yuan-ti sang-pur

Humanoïde (yuan-ti) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +6, Perception +3, Discrétion +3
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, Commun, Draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du yuan-ti est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le yuan-ti peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *amitié avec les animaux* (serpents uniquement)
3/jour chacun : *vaporisation de poison, suggestion*

Résistance à la magie. Le yuan-ti a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le yuan-ti effectue deux attaques de corps à corps.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.



Yugoloths

Arcanoloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +9, Sag +7, Cha +7
Compétences Arcanes +13, Tromperie +9, Perspicacité +9, Perception +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 17
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du arcanaloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Le arcanaloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence, ténèbres, métal brûlant, invisibilité (personnel uniquement), projectile magique*

Résistance à la magie. Le arcanaloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du arcanaloth sont magiques.

Sorts. L'arcanaloth est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). L'arcanaloth a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, main de mage, illusion mineure, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, bouclier, disque flottant de Tenser*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, force fantasmagorique, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, peur, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contact avec les plans, immobilisation de monstre*
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de la mort*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable*

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Téléportation. Le arcanaloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.



Variante : Invocation de Yugoloth

Certains yugoloths peuvent avoir une action optionnelle qui leur permet d'invoquer d'autres yugoloths.

Invocation de yucoloths (1/jour). Le yucoloth décide ce qu'il souhaite appeler et tente une invocation magique.

- Un **arcanaloth** a 40% de chance d'invoquer un arcanaloth.
- Un **mezzoloth** a 30% de chance d'invoquer un mezzoloth.
- Un **nycaloth** a 50% de chance d'invoquer 1d4 mezzoloths ou un nycaloth.
- Un **ultroloth** a 50% de chance d'invoquer 1d6 mezzoloths, 1d4 nycaloths, ou un ultroloth.

Un yugoloth invoqué apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur. Il agit comme il l'entend (à moins que l'invocateur ne soit un ultroloth, dans ce cas il agit en tant qu'allié de l'ultroloth), mais ne peut pas invoquer d'autres yugoloths à son tour. Il reste pendant 1 minute, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le renvoie en utilisant une action bonus.



Canoloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	5 (-3)	17 (+3)	12 (+1)

Compétences Investigation +3, Perception +9
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 19
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Verrou dimensionnel. Les autres créatures ne peuvent pas se téléporter dans ou depuis la zone située dans un rayon de 18 mètres autour du canoloth. Toute tentative échoue automatiquement.

Résistance à la magie. Le canoloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du canoloth sont magiques.

Sens fantastiques. Le canoloth ne peut pas être pris par surprise, à moins d'être incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le canoloth effectue deux attaques : une de langue ou une de morsure, et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 25 (6d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants.

Langue*. Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 19 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, est elle agrippée (évasion DD 15), tirée jusqu'à 9 mètres en direction du canoloth, et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Le canoloth ne peut agripper qu'une seule cible à la fois avec sa langue.

Dhergoloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d8 + 56)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde For +6
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du dhergoloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 10). Le dhergoloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, peur*
3/jour : *sommeil*

Résistance à la magie. Le dhergoloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du dhergoloth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le dhergoloth effectue deux attaques de griffe.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.

Boulet griffu (Recharge 5-6)*.* Le dhergoloth se déplace en ligne droite de sa vitesse au maximum et cible chaque créature se trouvant dan un rayon de 1,50 mètre autour de lui au cours de son mouvement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 22 (3d12 + 3) dégâts tranchants.

Téléportation. Le dhergoloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.



Hydroloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 15
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Perspicacité +4, Perception +4
Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Amphibien. L'hydroloth peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Incantation innée. La caractéristique d'Incantation innée de l'hydroloth est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). L'hydroloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie, invisibilité* (personnel uniquement), *marche sur l'eau*
3/jour chacun : *contrôle de l'eau, couronne du dément, peur, assassin imaginaire, suggestion*

Résistance à la magie. L'hydroloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de l'hydroloth sont magiques.

Mémoire stable. L'hydroloth est immunisé aux eaux de la Rivière Styx ainsi qu'aux effets qui devraient lui voler ou modifier ses souvenirs, ainsi que détecter ou lire ses pensées.

Avantage aqueux. Tant qu'il est sous l'eau, l'hydroloth a l'avantage aux jets d'attaque.

Actions

Attaques multiples. L'hydroloth effectue deux attaques de griffe. À la place de l'une de ces attaques, il peut lancer un sort qui a un temps d'incantation d'1 action.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Vol de mémoire (1/jour)*.* L'hydroloth cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible subit 4d6 dégâts psychiques, et il doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 16. Si le jet de sauvegarde est une réussite, la cible est alors immunisée au Vol de mémoire de cet hydroloth pour les 24 prochaines heures. En cas d'échec au jet, la cible perd toutes ses maîtrises, elle ne peut plus lancer de sorts, elle ne peut plus comprendre de langue, et ses valeurs d'Intelligence et de Charisme ne peuvent pas être supérieures à 5, elles tombent à 5 si elles sont supérieures. Chaque fois que la cible termine un repos long, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Un sort de *restauration supérieure* ou de *délivrance des malédictions* lancé sur la cible met fin prématurément à cet effet.

Téléportation. L'hydroloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.





Actions de repaire

Tout navire dont le capitaine conclut un pacte avec le merrenoloth devient le repaire de la créature. Lorsqu'il se bat sur ce navire, le merrenoloth peut déclencher ses actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le merrenoloth utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants, il ne peut pas utiliser la même action deux rounds successifs :

- Le navire recupère 22 (4d10) points de vie.
- Un vent violent propulse le navire, augmente sa vitesse de 9 mètres jusqu'à ce que l'initiative atteigne 20 au round suivant.
- L'air qui se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du navire est empli de vents hurlants. Jusqu'à ce que l'ordre d'initiative revienne à 20 au round suivant, la zone est un terrain difficile, et lorsqu'une créature de taille M ou inférieure vole dans cette zone ou y débute son tour en volant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Effets régionaux

Un merrenoloth imprègne son navire d'une puissante magie qui crée un ou plusieurs des effets magiques :

- Le navire ne peut pas sombrer, même si sa coque est percée.
- Le navire garde toujours le cap de la destination que lui a donnée le merrenoloth.
- Les créatures choisies par le merrenoloth pour monter à bord du navire ne sont pas gênées par le vent ou la météo, elles ne sont cependant pas protégées contre leurs dégâts.

Si le merrenoloth meurt, ces effets s'estompent au bout de 1d6 heures.

Merrenoloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 13
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +5
Compétences Histoire +5, Nature +5, Perception +4, Survie +4
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du merrenoloth est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Le merrenoloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *charme-personne, ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie, bourrasque*
3/jour : *controle de l'eau*
1/jour : *contrôle du climat*

Résistance à la magie. Le merrenoloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du merrenoloth sont magiques.

Téléportation. En utilisant une action bonus, le merrenoloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.

Actions

Attaques multiples. Le merrenoloth utilise son Regard effrayant une fois et effectue une attaque de rame.

Rame. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants.

Regard effrayant. Le merrenoloth cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant pendant 1 minute par le merrenoloth. Une cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Mezzoloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +3
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du mezzoloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le mezzoloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

2/jour chacun : *ténèbres, dissipation de la magie*
1/jour : *nuage mortel*

Résistance à la magie. Le mezzoloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du mezzoloth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le mezzoloth effectue deux attaques : une de griffes et une de trident.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Trident. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si tenu à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Téléportation. Le mezzoloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.

Sage Advice

Q. ***Le Manuel des Monstres indique qu'un Mezzoloth exhale des fumées toxiques qui peuvent étouffer et tuer des groupes entiers de créatures. Cependant, sa nuage mortel est répertoriée dans Sorts innés. Pour cette raison, l'Aura de garde d'un paladin fonctionne-t-elle ?***
R. *Oui,* nuage mortel *est un sort, donc l'Aura de garde peut vous accorder à vous et vos alliés à moins de 3 mètres une résistance.*

Nycaloth

Fiélon (yugoloth) de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Intimidation +6, Perception +4, Discrétion +4
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du nycaloth est le Charisme. Le nycaloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie, invisibilité (personnel uniquement), image miroir*

Résistance à la magie. Le nycaloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du nycaloth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le nycaloth effectue deux attaques de corps à corps, ou effectue une attaque de corps à corps et une téléportation avant ou après avoir attaqué.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts tranchants au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure fiélone. Chaque fois que le nycaloth touche avec cette attaque la cible blessée, les dégâts qu'elle subit à chaque tour augmentent de 5 (2d4). Toute créature peut utiliser son action pour soigner la blessure en réussissant un jet de Sagesse (Médecine) DD 13. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d12 + 5) dégâts tranchants.

Téléportation. Le nycaloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.

Oinoloth

Fiélon (yugoloth) de taille G, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (12d10 + 60)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +7
Compétences Tromperie +8, Intimidation +8, Perception +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 17
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Porteur de pestes (Recharges 5-6). En utilisant une action bonus, le oinoloth corrompt la zone se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La corruption dure 24 heures. Tant qu'elles sont corrompues, toutes les plantes normales présentes dans la zone flétrissent et meurent, et le nombre de points de vie rendus par les sorts aux créatures présentes dans la zone sont diminués par deux.

Par ailleurs, lorsqu'une créature rentre dans la zone corrompue ,ou y débute son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Sur une réussite, la créature est immunisée à la capacité Porteur de pestes du oinoloth pour les 24 prochaines heures. En cas d'échec au jet, la créature subit 14 (4d6) dégâts nécrotiques et est empoisonnée.

La créature empoisonnée ne peut pas récupérer de points de vie. Après une durée de 24 heures, la créature peut retenter son jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet, les points de vie maximum de la créature sont réduits de 5 (1d10). Cette diminution perdure jusqu'à ce que le poison prenne fin, et la cible meurt si ses points de vie tombent à 0. Le poison prend fin après que la créature ait réussi trois jets de sauvegarde contre cet effet.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du oinoloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Le oinoloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie, invisibilité (personnel uniquement)*
1/jour chacun : *mur de feu, esprit faible, globe d'invulnérabilité, mur de glace*

Résistance à la magie. Le oinoloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du oinoloth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le oinoloth peut utiliser son Regard Transfixiant et effectue deux attaques de corps à corps.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants + 22 (4d10) dégâts nécrotiques.

Soin corrompu (Recharge 6). Le oinoloth touche une créature consentante se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre. La cible récupère tous ses points de vie. De plus, l'oinoloth peut mettre fin à une maladie qui affecte la cible ou supprimer l'une des conditions suivantes qui l'affecte : aveuglé, assourdi, paralysé, ou empoisonné. La cible gagne ensuite 1 niveau d'épuisement, et ses points de vie maximum sont réduits de 7 (2d6). Cette diminution peut être supprimée par une sort de *souhait*, ou par un sort de *restauration supérieure* lancé trois fois sur la cible dans la même heure. La cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0.

Téléportation. Le oinoloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.

Regard Transfixiant. L'oinoloth cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie sous peine d'être charmée jusqu'à la fin du prochain tour du oinoloth. Tant qu'elle est charmée de la sorte, la cible est entravée. Si le jet de sauvegarde de la cible est une réussite, la cible est immunisée au regard du oinoloth pour les 24 prochaines heures.



Ultroloth

Fiélon (yugoloth) de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Compétences Intimidation +9, Perception +7, Discrétion +8
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 17
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du ultroloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le ultroloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence, clairvoyance, ténèbres, détection de la magie, détection des pensées, dissipation de la magie, invisibilité (personnel uniquement), suggestion*
3/jour chacun : *porte dimensionnelle, peur, mur de feu*
1/jour chacun : *tempête de feu, suggestion de groupe*

Résistance à la magie. Le ultroloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du ultroloth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. L'utroloth peut utiliser son Regard hypnotique et effectue trois attaques de corps à corps.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Regard Hypnotique. Les yeux du utroloth scintillent d'une lueur opalescente tandis qu'il cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètre de lui maximum. Si la cible peut voir le utroloth, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre ce pouvoir magique sous peine d'être charmée jusqu'à la fin du prochain tour du utroloth. La cible charmée est étourdie. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi, la cible est immunisée au regard des utroloth pour les prochaines 24 heures.

Téléportation. Le ultroloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.





Yagnoloth

Fiélon (yugoloth) de taille G, neutre mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 147 (14d10 + 70)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +7, Sag +6, Cha +8
Compétences Tromperie +8, Perspicacité +6, Perception +6, Persuasion +8
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Abyssal, Infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du yagnoloth est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16). Le yagnoloth peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie, invisibilité (*personnel uniquement*), suggestion*
3/jour : *éclair*

Résistance à la magie. Le yagnoloth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du yagnoloth sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le yagnoloth effectue une attaque de bras massif et une attaque de toucher électrique, ou bien effectue une attaque de bras massif et se téléporte avant ou après cette attaque.

Toucher électrique. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 27 (6d8) dégâts de foudre.

Bras massif. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 23 (3d12 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du yagnoloth.

Absorption de la vie. Le yagnoloth touche une créature incapable d'agir se trouvant dans un rayon de 4,50 mètres de lui. La cible subit 36 (7d8 + 4) dégâts nécrotiques, et le yagnoloth gagne un montant de points de vie temporaire égal à la moitié des dégâts infligés. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, sous peine de voir ses points de vie maximum réduits d'un montant égal aux dégâts subis. Cette diminution dure jusqu'à ce que la cible termine un repos long, et la cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0..

Ruse de champ de bataille (Recharge 4-6). Jusqu'à deux alliés yugoloths se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du yagnoloth, et qui peuvent l'entendre, peuvent utiliser leur réaction pour effectuer chacun une attaque de corps à corps.

Téléportation. Le yagnoloth se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 18 mètres de lui maximum.

Zombis



Zombi

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Variante : Zombi de cendres [LMoP]

Ces zombis utilisent les statistiques du **zombi**, mais possèdent le trait supplémentaire suivant.

Explosion de cendres. La première fois qu'un zombi subit des dégâts, toute créature vivante se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre du zombi doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir un désavantage à ses jets d'attaque, ses jets de sauvegarde, et ses jets de caractéristique pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Zombi supérieur

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [TftYP]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	4 (-3)	6 (-2)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Sag +1
Résistances aux dégâts froid, nécrotique
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Résistance au Renvoi des Morts-vivants. Le zombi a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de renvoi des morts-vivants.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue deux attaques de corps à corps.

Coup énergisé. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Physiologie de Mort-vivant. Un zombi n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Créer un PNJ Zombi

Si vous souhaitez créer un PNJ zombi, vous pouvez utiliser les statistiques du PNJ de race humaine et lui appliquer les modificateurs suivants :

- ***Caractéristiques*** : -1 For, +2 Con, -6 Int, -4 Sag, -4 Cha
- ***Capacité*** : Détermination de mort-vivant, immunité aux dégâts de poison, ne peut pas être empoisonné
- ***Sens :*** Vision dans le noir à 18 mètres
- ***Langues*** : ne peut pas parler mais comprend les langues qu'il parlait de son vivant.

Ankylosaure, zombi

Mort-vivant de taille TG, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d12 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.





Girallon, zombi

Mort-vivant de taille G, chaotique mauvais [ToA]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, le zombi peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue cinq attaques : une de morsure et quatre de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts tranchants.

Dragon blanc, jeune, zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais [ALS5]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 171 (18d12 + 90)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m, creusement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4
Compétences Perception +6, Discrétion +3
Immunités aux dégâts froid, poison
Immunités aux condtions empoisonné
Sens Vision aveugle à 9 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (2d4) dégâts de froid.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le zombi crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres de rayon. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Géant des tempêtes, zombi

Mort-vivant (géant des tempêtes) de taille TG, chaotique bon [ALS6]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 231 (22d12 + 88)
Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	13 (+1)	18 (+4)	3 (-4)	17 (+3)	5 (-3)

Jets de sauvegarde For +14, Con +9, Sag +8, Cha +2
Compétences Arcanes +1, Athlétisme +8, Histoire +1, Perception +2
Résistances aux dégâts froid
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Perception passive 20
Langues comprend le Commun et le Géant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 13 (10 000 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le géant zombi effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 30 (6d6 + 9) dégâts contondants.

Tempête d'éclairs nécrotiques (Recharge 5-6). Le géant explose en une tempête d'éclairs magiques. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du géant doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 27 (6d8) dégâts de foudre et 27 (6d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Ogre, zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 8
Points de vie 85 (9d10 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le Commun et le Géant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.



Tyrannoeil, zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 0 m, vol 6 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +2
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné, à terre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend le Profond et le Commun des profondeurs mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforants.

Rayons oculaires. Le zombi tire aléatoirement un des rayons oculaires magiques suivants, choisissant une cible qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres :

1 - Rayon paralysant. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

2 - Rayon de peur. La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

3 - Rayon affaiblissant. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, et subit 36 (8d8) dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

4 - Rayon de désintégration. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 45 (10d8) dégâts de force. Si les dégâts réduisent les points de vie de la créature à 0, son corps se transforme en un petit monticule de fine poussière grise.

Si la cible est un objet non-magique, ou la création d'une force magique, de taille G ou inférieure, il est désintégré sans jet de sauvegarde. Si la cible est un objet, ou la création d'une force magique, de taille TG ou supérieure, le rayon en désintègre un cube de 3 mètres d'arête.



Tyrannosaure, zombi

Mort-vivant de taille TG, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12 + 52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	6 (-2)	19 (+4)	1 (-5)	3 (-4)	5 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Vomissement de zombis. En utilisant une action bonus, le tyrannosaure zombi peut vomir un **zombi** normal, qui apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Le **zombi** vomi agit lors de son propre tour d'initiative. Après que le zombi ait été vomi, lancez un d6. Sur un résultat de 1 le tyrannosaure zombi n'a plus de zombis à vomir et perd ce trait. Si le tyrannosaure zombi possède encore ce trait lorsqu'il meurt, 1d4 zombis normaux sortent de son corps au début du tour suivant. Ces zombis agissent lors de leur propre tour d'initiative.

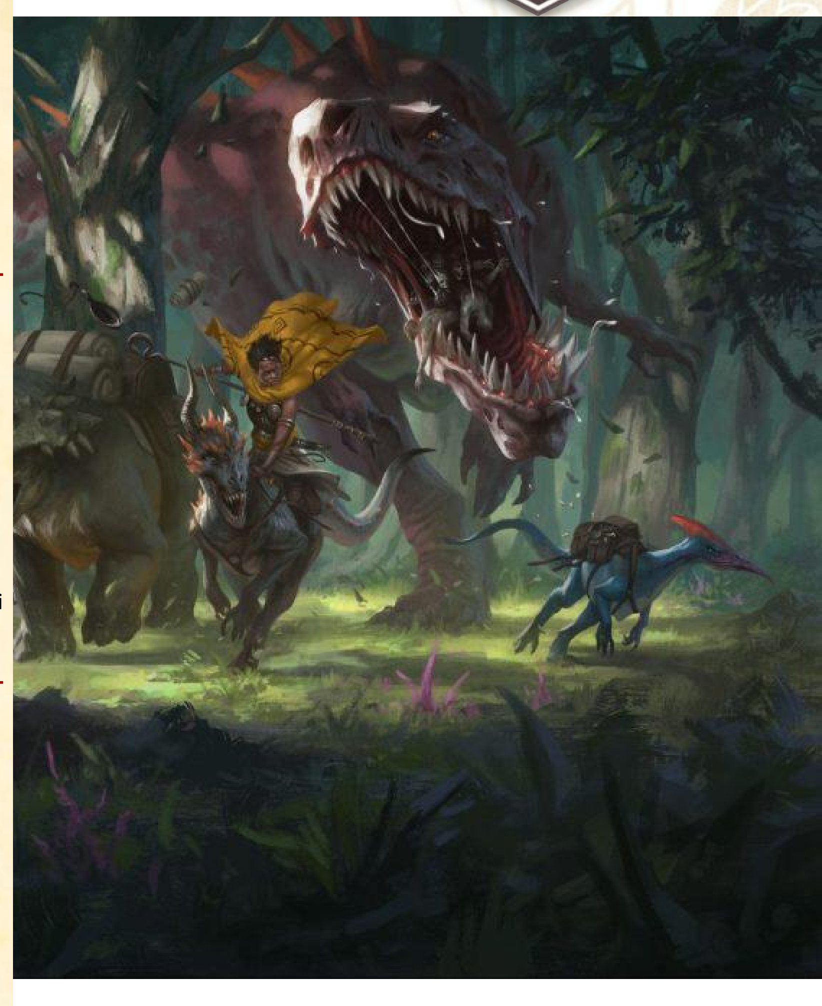
Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure zombi effectue deux attaques : une de morsure et une de queue. Il ne peut pas effectuer les deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le tyrannosaure zombi ne peut pas effectuer une attaque de morsure contre une autre cible ni utiliser le vomissement de zombis.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.



Tyrannosaure alpha, zombi

Mort-vivant de taille Gig, sans alignement [ALS7]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12 + 52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	6 (-2)	19 (+4)	1 (-5)	3 (-4)	5 (-3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Vomissement de zombis. En utilisant une action bonus, le tyrannosaure alpha zombi peut vomir un zombi normal, qui apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Le zombi vomi agit lors de son propre tour d'initiative. Après que le zombi ait été vomi, lancez un d6. Sur un résultat de 1 le tyrannosaure zombi n'a plus de zombis à vomir et perd ce trait. Si le tyrannosaure zombi possède encore ce trait lorsqu'il meurt, 1d4 zombis normaux sortent de son corps au début du tour suivant. Ces zombis agissent lors de leur propre tour d'initiative.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Résistance légendaire (3/jour). Si le tyrannosaure alpha zombi échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure alpha zombi effectue deux attaques : une de morsure et une de queue. Il ne peut pas effectuer les deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le tyrannosaure alpha zombi ne peut pas effectuer une attaque de morsure contre une autre cible ni utiliser le vomissement de zombis.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Actions légendaires

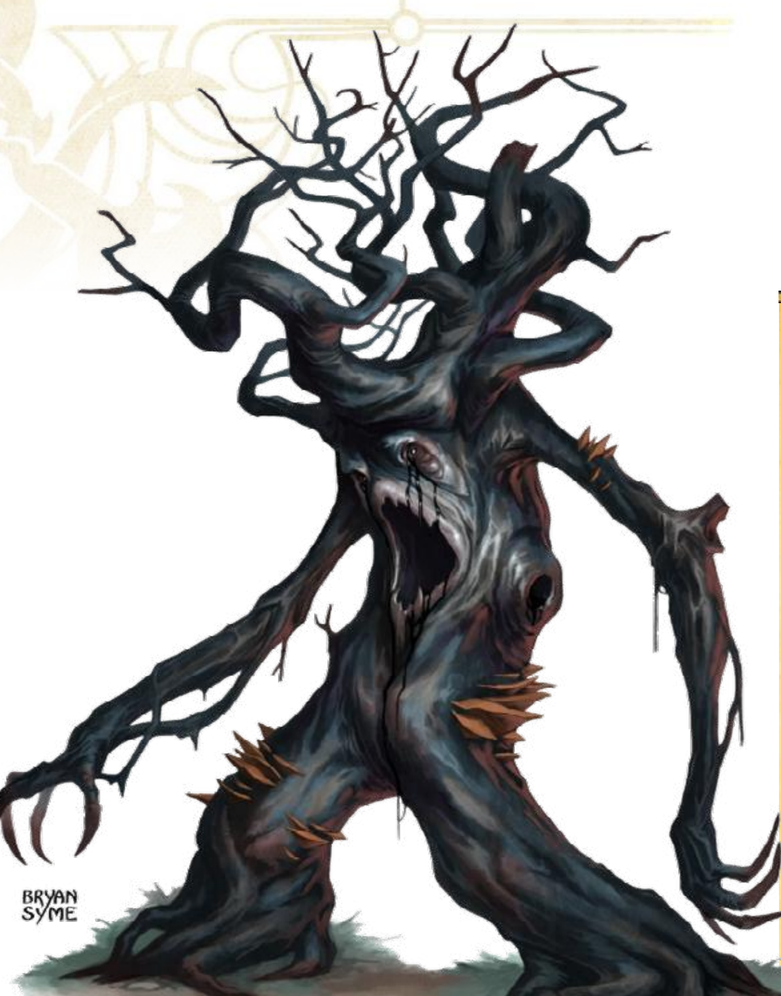
Le tyrannosaure alpha zombi peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le tyrannosaure alpha zombi récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Rugissement surpuissant. La jungle entière tremble alors que le tyrannosaure zombi rugit. Toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du tyrannosaure zombi doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayées. Au début de son tour, un personnage peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Cette action peut encore être utilisée si le tyrannosaure agrippe une créature.

Effluves cadavériques. Le tyrannosaure zombi éructe. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du zombi doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 sous peine d'être empoisonné jusqu'à la fin de son prochain tour. Cette action peut encore être utilisée si le tyrannosaure agrippe une créature.

Écrasement (2 actions). Le tyrannosaure zombi se déplace de sa vitesse de déplacement au maximum, en ligne droite, sans provoquer d'attaque d'opportunité. Toute créature créature qui se trouve dans le passage du tyrannosaure doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine de subir 14 (4d6) dégâts contondants et d'être jetée à terre.





Sylvanien, zombi

Mort-vivant de taille TG, neutre mauvais [ALS4]

Classe d'armure 8
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	6 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Résistances aux dégâts contondant, perforant
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le Commun, Druidique, Elfique et Sylvestre mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Rothé, zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais [ALS3]

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le rothé zombi se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 5 (2d4) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Wiverne, zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais [ALS4]

Classe d'armure 9 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 3 (750 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Zombis de Ravenloft

Physiologie de Mort-vivant. Un zombi n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Zombi de Strahd

Mort-vivant de taille M, sans alignement [CoS]

Classe d'armure 8
Points de vie 30 (4d8 + 12)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Membres écœurants. A chaque fois que le zombi subit au moins 5 dégâts tranchants ou contondants en une seule fois, lancez un d20 pour déterminer ce qui se produit :

1-8 : Une jambe du zombi est sectionnée s'il lui en reste encore une.
9-16. Un bras du zombi est sectionné s'il lui en reste encore un.
17-20. Le zombi est décapité.

Si le zombi tombe à 0 point de vie, toutes ses parties meurent. Jusque-là, une partie sectionnée agit avec la même initiative que le zombi et a sa propre action et son propre mouvement. Une partie sectionnée a une CA de 8. Tous les dégâts qu'elle subit sont infligés aux points de vie du zombi.

Une jambe tranchée est incapable d'attaquer et a une vitesse de 1,50 mètre.

Un bras tranché a une vitesse de 1,50 mètre et peut effectuer une attaque de griffe au cours de son tour avec un désavantage au jet d'attaque. Chaque fois que le zombi perd un bras, il perd une attaque de griffe.

Si la tête est sectionnée, le zombi perd son attaque de morsure et son corps est aveuglé à moins que la tête ne puisse le voir. **Une tête sectionnée** a une vitesse de 0 mètre. Elle peut effectuer une attaque de morsure mais seulement contre une cible présente dans l'espace qu'elle occupe.

La vitesse du zombi est réduite de moitié s'il lui manque une jambe. S'il perd ses deux jambes il tombe à terre. S'il possède ses deux bras il peut ramper. Avec un seul bras, il peut encore ramper mais à la moitié de la vitesse normale. Sans bras ni jambes sa vitesse est de 0, et il ne peut bénéficier d'aucun bonus à la vitesse.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.



Zombi des brumes

Mort-vivant de taille M, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Membres tranchés. La première fois que le zombi subit des dégâts tranchants, il perd un membre. Ce membre s'anime et peut également attaquer comme une créature indépendante. Il possède les mêmes statistiques que le zombi avec les modifications suivantes : Sa vitesse est de 3 mètres et il possède 10 points de vie.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Griffe (membre tranché uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.



Zorbo



Zorbo

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 10 (voir le trait Armure Naturelle)
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +3
Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance à la magie. Le zorbo a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armure Naturelle. Le zorbo absorbe les forces de la nature qui l'entourent, modifiant sa Classe d'Armure en fonction du matériau sur lequel il se tient ou celui qu'il est en train d'escalader : CA 15 pour du bois ou des os, CA 17 pour de la terre ou de la pierre, CA 19 pour du métal. Si le zorbo n'est en contact avec aucune de ces substances, sa CA est de 10.

Actions

Griffes destructrices. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants, et si la cible est une créature équipée d'une armure, portant un bouclier, ou en possession d'un objet magique qui augmente sa Classe d'Armure, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. En cas d'échec au jet, un des objets de cette catégorie dont la cible est équipée (l'objet est choisi par la cible) est abîmé par magie, subisssant un malus permanent et cumulable de -1 à la CA qu'il confère, et le zorbo gagne un bonus de +1 à la CA jusqu'au début de son prochain tour. Une armure dont la CA tombe à 10, ou un bouclier ou objet magique dont le bonus de CA tombe à 0, est détruit.



Liste des Animaux

Autres animaux

Un livre de cette taille ne peut pas contenir les statistiques correspondantes à tous les animaux vivants dans votre monde de campagne Donjons & Dragons. Cependant, vous pouvez assez facilement attribuer le boc de statistiques d'un animal à un autre. Par exemple, vous pourriez utiliser les statistiques de la panthère pour faire un jaguar, les statistiques de la chèvre géante pour créer un buffle, et les statistiques du faucon pour créer un épervier.

Aigle

Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue aiguisée. L'aigle a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Aigle géant

Bête de taille G, neutre bon [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Aigle géant, comprend le Commun et l'Aérien mais ne peut pas les parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Vue aiguisée. L'aigle a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Anguille électrique géante

Bête de taille G, sans alignement [TftYP]

Classe d'armure 13
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Résistance aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Respiration aquatique. L'anguille ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. L'anguille effectue deux attaques de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de foudre.

Choc électrique (Recharge 5-6). Une créature que l'anguille touche et se trouvant à 1,50 mètre d'elle et hors de l'eau, ou chacune des créatures se trouvant à 4,50 mètres d'elle maximum dans le même bassin d'eau, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec au jet, une cible subit 13 (3d8) dégâts de foudre. Si une cible subit des dégâts de cette capacité, elle est étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'anguille. En cas de réussite au jet de sauvegarde, une cible ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est pas étourdie.



Araignée

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 sous peine de subir 2 (1d4) dégâts de poison.

Variante [ALS2] : Araignée géante de glace

On trouve parfois des araignées géantes dans des régions polaires. Elles possèdent les mêmes statiques que l'**araignée géante** avec les modifications suivantes, sans que leur facteur de puissance n'en soit modifié.

Résistances aux dégâts froid

Marche sur la glace. L'araignée peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Araignée géante

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si les dégâts de poison font tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Une cible empoisonnée de la sorte est paralysée.

Toile (Recharge 5-6). *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 9/18 m, une créature. *Dégâts* : la créature est entravée par des filets de toile. En utilisant une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 12, et ainsi déchirer les toiles en cas de réussite. Les filets de toile peuvent également être attaqués et détruits (CA 10 : points de vie 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).



Araignée de phase
Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d10 + 5)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Saut Ethéré. En utilisant une action bonus, l'araignée peut passer par magie du Plan Matériel au Plan Éthéré, et vice versa.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 18 (4d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si les dégâts de poison font tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Une cible empoisonnée de la sorte est paralysée.





Araignée-loup géante
Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Perception +3, Discrétion +7
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si les dégâts de poison font tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Une cible empoisonnée de la sorte est paralysée.



Aurochs

Bête de taille G, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 38 (4d10 + 16)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si l'aurochs se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Bec de hache

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.





Babouin

Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Tactiques de groupe. Le babouin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du babouin se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 (1d4 – 1) dégâts perforants.

Belette

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. La belette a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. La belette a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 3 (1d4 + 1)
Vitesse 6 m, creusement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Le blaireau a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant.

Blaireau géant

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m, creusement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. Le blaireau a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Le blaireau effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.



Chacal
Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le chacal a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactiques de groupe. Le chacal a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du chacal se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

Cerf
Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Chameau
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 9
Points de vie 15 (2d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts contondants







Chat

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Le chat a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât tranchant.

Chat de glace

Bête de taille M, sans alignement [ALS4]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4, Discrétion +6
Vulnérabilité aux dégâts feu
Résistances aux dégâts froid
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Marche sur la glace. Le chat de glace peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Odorat aiguisé. Le chat a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond. Si le chat de glace se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le chat de glace peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.



Chat des montagnes

Bête de taille G, sans alignement [SKT]

Classe d'armure 13
Points de vie 34 (4d10 + 12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Compétences Perception +4, Discrétion +7
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Non-détection. Le chat ne peut pas être ciblé ni détecté par quelque divination magique que ce soit, ni perçu via des capteurs de scrutation magique.

Bond. Si le chat de glace se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le chat de glace peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Renvoi de sort. Le chat a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse contre tout sort dont il est la cible unique (exception faite des sorts de zone). Si le jet de sauvegarde du chat est une réussite et que le sort est de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur le chat et cible à la place le lanceur initial.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.



Chauve-souris

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Echolocation. La chauve-souris ne peut pas utiliser sa Vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Chauve-souris géante

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d10)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Echolocation. La chauve-souris ne peut pas utiliser sa Vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.





Cheval de guerre

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge renversante. Si le cheval se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de sabots dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut effectuer une attaque de sabots contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.



Cheval de selle

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.



Cheval de trait

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

Variante : Armure de cheval de guerre

Un cheval de guerre en armure possède une CA basée sur le type de barde portée (voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations sur les bardes). La CA du cheval prend en compte son modificateur de Dextérité le cas échéant. Une barde ne modifie pas le facteur de puissance d'un cheval.

CA	Barde	CA	Barde
12	Cuir	16	Cotte de mailles
13	Cuir clouté	17	Clibanion
14	Broigne	18	Harnois
15	Armure d'écailles		




Chèvre

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine d'être jetée à terre.

Pied-sûr. La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient la jeter à terre.

Actions

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Chèvre géante

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Pied-sûr. La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient la jeter à terre.

Actions

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Chèvre géante à deux têtes

Bête de taille G, sans alignement [ALS3]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Pied-sûr. La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient la jeter à terre.

Actions

Attaques multiples. La chèvre à deux têtes effectue deux attaques de cornes. Ces attaques peuvent être effectuées sur des cibles différentes.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Chèvre colossale

Créature monstrueuse de taille Gig, chaotique mauvais [ALS7]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, empoisonné, étourdi
Compétences Perception +16, Dicrétion +7
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues Commun, Primordial
Facteur de puissance 24 (36 500 XP)

Charge. Si la chèvre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 22 (4d10) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine d'être jetée à terre.

Résistance légendaire (3/jour). Si la chèvre échoue un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Pied-sûr. La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient la jeter à terre.

Actions

Attaques multiples. La chèvre peut effectuer trois attaques : une de cornes et deux de sabots.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Piétinement. La chèvre se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité et effectue une attaque au corps à corps avec ses sabots contre chaque créature qui se trouve sur son passage.

Souffle nécrotique (Recharge 5-6). La chèvre souffle des flammes dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, et subit 63 (18d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

La chèvre peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La chèvre récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. La chèvre effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de cornes. La chèvre effectue une attaque de cornes.

Piétinement (coûte 2 actions). La chèvre effectue une attaque de piétinement.




Chien de la mort

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Bicéphale. Le chien a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi, et inconscient.

Actions

Attaques multiples. Le chien effectue deux attaques de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre la maladie sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. Toutes les 24 heures, la créature doit retenter son jet de sauvegarde, et réduit ses nombre de points de vie maximum de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la maladie soit soignée. La créature meurt si la maladie fait tomber ses points de vie à 0.





Chien esquiveur

Fée de taille M, loyal bon [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +3, Discrétion +5
Sens Perception passive 13
Langues Chien esquiveur, comprend le Sylvestre mais ne peut pas le parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le chien a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Téléportation (Recharge 4-6). Le chien se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte et transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 12 mètres de lui maximum. Avant ou après s'être téléporté, le chien peut effectuer une attaque de morsure.



Chien sauvage
Bête de taille M, sans alignement [ALS3]

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le chien a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Chien sauvage alpha
Bête de taille G, sans alignement [ALS3]

Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le chien a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactiques de groupe. Le chien a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du chien se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond. Si le chien se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de morsure dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le chien peut effectuer une attaque de morsure supplémentaire contre elle en utilisant une action bonus.

Saut avec élan. A condition qu'il prenne 3 mètres d'élan, le chien peut sauter en longueur jusqu'à 7,50 mètres.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.



Corbeau
Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Imitation des sons. Le corbeau peut imiter les sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure, ou un petit cri animal. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.





Crabe

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +4
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 11). Le crabe possède deux pinces, chacune d'elle ne pouvant agripper qu'une cible.

Crabe colossal

Bête de taille TG, sans alignement [SKT]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +2
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Carapace de camouflage. Tant que le crabe reste immobile tout en maintenant ses appendices oculaires et ses pinces près de son corps, il ressemble à un agrégat de coraux, d'algues, et de déchats marins accrochés à un rocher. Une créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour du crabe peut remarquer sa véritable nature en réussissant un jet d'Intelligence (Nature) DD 15.

Actions

Attaques multiples. Le crabe effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d10 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 15). Le crabe possède deux pinces, chacune d'elle ne pouvant agripper qu'une cible.






Crapaud de glace

Créature monstrueuse de taille M, neutre [tRoT]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Perception +2
Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues Crapaud de glace
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Aura de froid. Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins du crapaud subit 3 (1d6) dégâts de froid.

Saut arrêté. Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 11). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, le crapaud ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Crapaud de glace géant

Créature monstrueuse de taille G, neutre [TftYP]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts froid
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues Crapaud de glace
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Aura de froid. Toute créature qui débute son tour à 3 mètres ou moins du crapaud subit 5 (1d10) dégâts de froid.

Saut arrêté. Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le crapaud ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Engloutissement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure que la crapaud agrippe. *Dégats :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, la cible est engloutie, et n'est plus agrippée. La créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du crapaud, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide et 11 (2d10) dégâts de froid au début de chacun des tours du crapaud. Le crapaud ne peut avoir qu'une cible engloutie à la fois.

Si le crapaud meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 1,50 mètre de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.

Crapaud géant

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de poison, et la cible est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le crapaud ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.

Engloutissement. Le crapaud effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée et n'est plus agrippée. La créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du crapaud, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du crapaud. Le crapaud ne peut avoir qu'une cible engloutie à la fois.
Si le crapaud meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 1,50 mètre de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.



Crocodile

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 6 m, nage 9 m

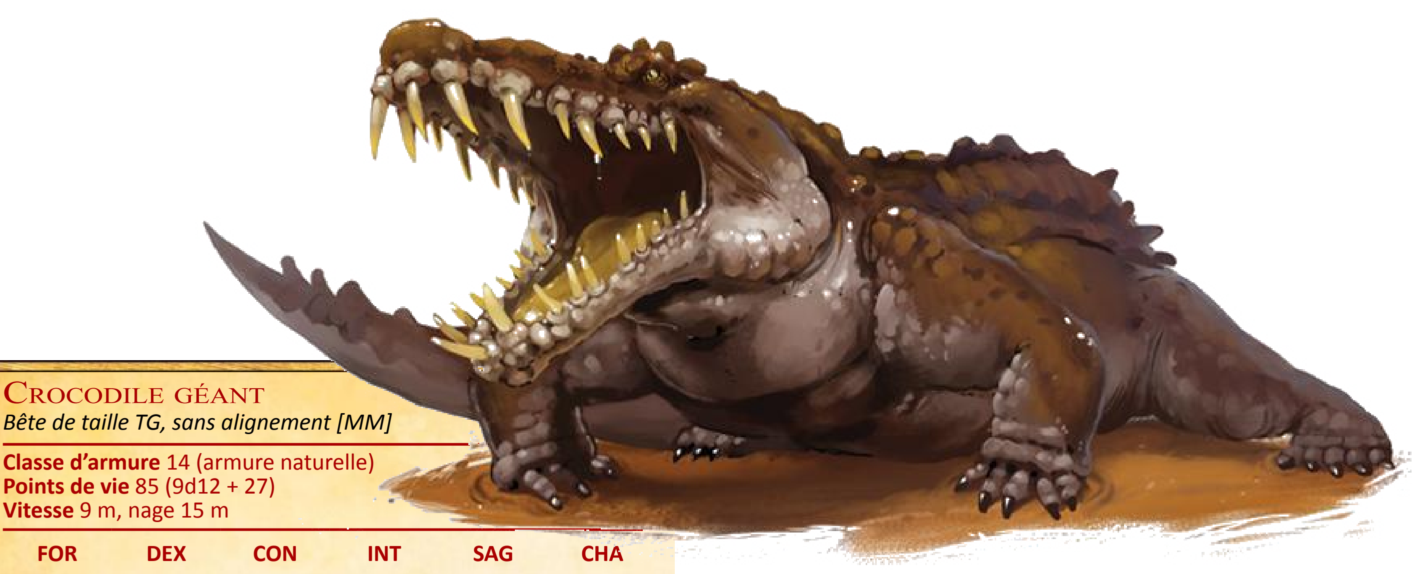
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Apnée. Le crocodile peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 12). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.



Crocodile géant

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d12 + 27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +5
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Apnée. Le crocodile peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le crocodile effectue deux attaques : une de morsure et une de queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 16). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le crocodile ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le crocodile. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre.



Dauphin

Bête de taille M, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Charge. Si le dauphin se déplace en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de coup dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants supplémentaires.

Apnée. Le dauphin peut retenir sa respiration 20 minutes.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Écrevisse géante

Bête de taille G, sans alignement [TftYP]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d10 + 7)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

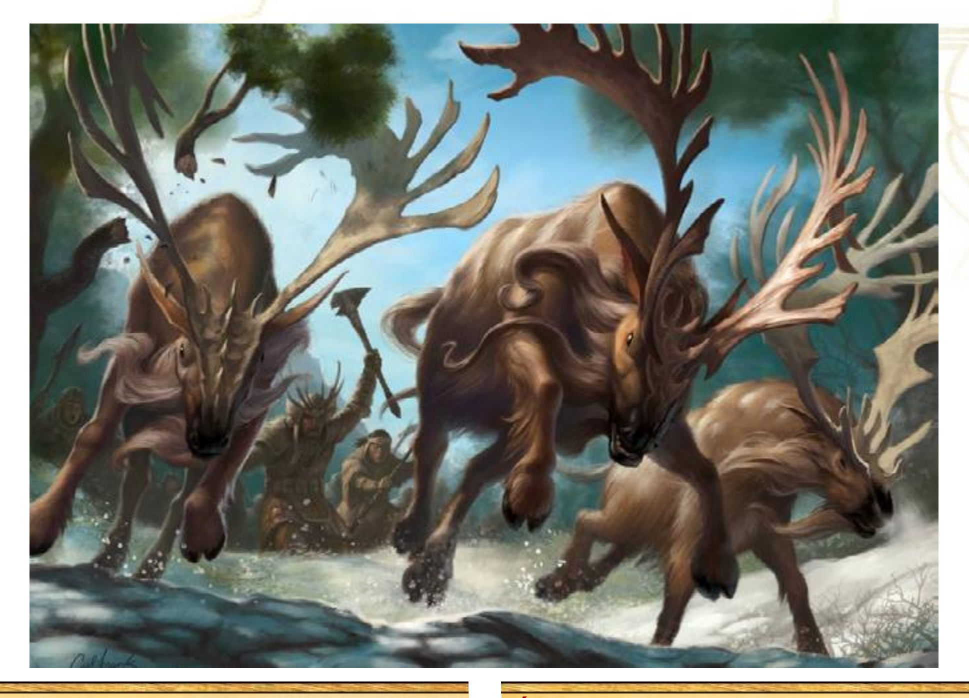
Amphibien. L'écrevisse peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. L'écrevisse géante effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 12). L'écrevisse possède deux pinces, chacune pouvant agripper une seule cible à la fois.





Élan
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Charge. Si l'élan se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de bois dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Bois. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Élan géant
Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d12 + 10)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Élan géant, comprend le Commun, l'Elfique, et le Sylvestre mais ne peut pas les parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si l'élan se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de bois dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Bois. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Dégâts : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts :* 22 (4d8 + 4) dégâts contondants.

Éléphant
Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Charge renversante. Si l'éléphant se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut effectuer une attaque de piétinement contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Défenses. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Épaulard
Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 27 (12d12 + 12)
Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Echolocation. L'épaulard ne peut pas utiliser sa Vision aveugle s'il est assourdi.

Apnée. L'épaulard peut retenir sa respiration pendant 30 minutes.

Ouïe aiguisée. L'épaulard a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.



Faucon

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue aiguisée. Le faucon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât tranchant.

Faucon sanglant

Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Vue aiguisée. Le faucon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactiques de groupe. Le faucon a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du faucon se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.





Grenouille

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Perception +1, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (0 XP)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 3 mètres ou en hauteur jusqu'à 1,50 mètre, avec ou sans élan.

Grenouille géante

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 3 mètres ou en hauteur jusqu'à 1,50 mètre, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 11). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et la grenouille ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.

Engloutissement. La grenouille effectue une attaque de morsure contre une cible de taille P ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée et n'est plus agrippée. La créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur de la grenouille, et subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chacun des tours de la grenouille. La grenouille ne peut avoir qu'une cible engloutie à la fois.

Si la grenouille meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 1,50 mètre de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.



Guêpe géante

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Dard. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison fait tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Une cible empoisonnée de la sorte est paralysée.



Hibou

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vol agile. Le hibou ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Vue et ouïe aiguisées. Le hibou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât tranchant.

Hippocampe

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 0 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (0 XP)

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Hibou géant

Bête de taille G, neutre [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +5, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Hibou géant, comprend le Commun, l'Elfique, et le Sylvestre mais ne peut pas les parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Vol agile. Le hibou ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Vue et ouïe aiguisées. Le hibou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

Actions

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants.

Hippocampe géant

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d10)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge. Si l'hippocampe se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.



Hyène

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 15 (1d8 + 1)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Tactiques de groupe. La hyène a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés de la hyène se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, la hyène fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, la hyène peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.



Lézard

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Lézard géant

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Variante : Traits de Lézard géant

Certains lézards géants ont l'un, ou les deux, des traits ci-dessous.

Apnée. Le lézard peut retenir sa respiration pendant 15 minutes. (Un lézard qui possède ce trait a également une vitesse de nage de 9 mètres.)

Pattes d'araignée. Le lézard peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Lézard géant des souterrains

Bête de taille TG, sans alignement [TftYP]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 66 (7d12 + 21)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le lézard effectue deux attaques : une de morsure et une de queue. Une des attaques peut être remplacée par un Engloutissement.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippé (évasion DD15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le lézard ne peut plus effectuer de morsure contre une autre cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le lézard. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Engloutissement. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure que le lézard agrippe. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants, la cible est engloutie, et n'est plus agrippée. La créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets provenant de l'extérieur du lézard, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du lézard. Le lézard ne peut avoir qu'une cible engloutie à la fois.

Si le lézard meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre du monstre en utilisant 3 mètres de mouvement ; elle en sort et se retrouve à terre.



Lion

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +6
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Le rat a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le lion a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du lion se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond. Si le lion se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Saut avec élan. A condition qu'il prenne 3 mètres d'élan, le lion peut sauter en longueur jusqu'à 7,50 mètres.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts *perforants.*

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Lion des mers

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [TftYP]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +4, Discrétion +5
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Amphibien. Le lion des mers peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Odorat aiguisé. Le lion des mers a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le lion des mers a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du lion des mers se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond hors de l'eau. En prenant de l'élan sur 3 mètres avec sa vitesse de nage, le lion des mers peut faire un bond au dessus de l'eau de 7,50 mètres de long.

Actions

Attaques multiples. Le lion des mers effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.



Loup
Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le loup a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactiques de groupe. Le loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du loup se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Loup sanguinaire
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 37 (5d10 + 10)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le loup a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactiques de groupe. Le loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du loup se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Loup arctique
Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5, Discrétion +3
Immunités aux dégâts froid
Sens Perception passive 15
Langues Commun, Géant, Loup arctique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le loup a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactiques de groupe. Le loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du loup se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Camouflage dans la neige. Le loup a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le loup souffle un air glacial dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Mammouth

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Charge renversante. Si le mammouth se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le mammouth peut effectuer une attaque de piétinement contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Défenses. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 25 (4d8 + 7) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.



Mammouth, jeune

Bête de taille G, sans alignement [ALS5]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 90 (9d10 + 36)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	19 (+4)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Charge renversante. Si le mammouth se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le mammouth peut effectuer une attaque de piétinement contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Défenses. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts* : 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.



Mille-pattes géant

Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison Si le poison fait tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Une cible empoisonnée de la sorte est paralysée.








Molosse

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le molosse a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.





Molosse d'ombres

Créatures monstrueuses de taille M, neutre mauvais [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3, Discrétion +6
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques tant qu'il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou de ténèbres
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Conscience éthérée. Le molosse d'ombres peut voir les créatures et les objets éthérés.

Ouïe et odorat aiguisés. Le molosse d'ombres a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Voile d'ombres. Tant qu'il se trouve dans une zone de ténèbres ou lumière faible, le molosse d'ombres peut utiliser une action bonus pour devenir invisible, avec tout ce qu'il porte et transporte. L'invisibilité perdure jusqu'à ce que le molosse d'ombres utilise une action bonus pour y mettre fin ou jusqu'a ce qu'il effectue une attaque, qu'il se trouve dans une zone de lumière vive, ou qu'il soit incapable d'agir.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le molosse d'ombres a un désavantage à ses jets d'attaque, de caractéristique, et de sauvegarde.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Molosse d'ombres alpha

Un molosse d'ombres alpha possède les statistiques d'un molosse d'ombres normal, avec les modifications suivantes :

L'alpha possède en moyenne (42-54) points de vie.
Il possède une Intelligence de 6 (-2).
Il possède l'option d'action Aboiement terrifiant décrite ci-dessous.

Aboiement terrifiant. Le molosse d'ombres aboie. Toute bête ou humanoïde se trouvant dans un rayon de 90 mètres autour du molosse et capable d'entendre son aboiement doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une cible effrayée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la cible est immunisée à l'Aboiement terrifiant de tous les molosses d'ombre pour les prochaines 24 heures.





Mouche géante

Bête de taille G, sans alignement [DMG]

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -



Cette créature apparaît lorsqu'une mouche d'ébène (une des statuettes merveilleuses – objet magique du DMG : Figurine of Wondrous Power) est utilisée.

Mule

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Bête de somme. La mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

Pied-sûr. La mule a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués pour résister aux effets qui devraient la jeter à terre.

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.



La nature de la nuée

Les nuées présentées ici ne sont pas des regroupements ordinaires ou bénins de petites créatures. Elles se forment sous l'influence d'une sinistre volonté. Un vampire peut invoquer une nuée de chauves-souris ou de rats des plus sombres tréfonds de la nuit, tandis que la présence d'un seigneur momie peut provoquer la remontée à la surface de centaines scarabées ensevelis dans les sables remplissant son tombeau. Une guenaude pourrait avoir le pouvoir d'envoyer des nuées de corbeau contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait être constamment suivie par des nuées de serpents venimeux. Même les druides ne peuvent pas charmer ces nuées dont l'agressivité est à la limite du surnaturel.

Nuée d'insectes

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts :* 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.



Variante : Nuée d'insectes

Différents types d'insectes peuvent s'amasser pour former une nuée, et chaque nuée à ses caractéristiques spéciales comme indiqué ci-dessous.

Nuée de scarabées. Une nuée de scarabées obtient une vitesse de creusement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Une créature qui tombe à 0 point de vie des suites d'une attaque de la nuée de mille-pattes est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Elle est paralysée tant qu'elle est empoisonnée de la sorte.

Nuée d'araignées. Une nuée d'araignée possède les traits supplémentaires suivants.

Pattes d'araignée. La nuée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. La nuée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile.

Nuée de guêpes. Une nuée de guêpe a une vitesse au sol de 1,50 mètre, une vitesse de vol de 9 mètres, mais pas de vitesse d'escalade.



Nuée de chauves-souris

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Echolocation. La nuée ne peut pas utiliser sa Vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La nuée a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts :* 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.



Nuée de corbeaux

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Becs. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts :* 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.



Nuée de piranhas

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 28 (8d8 - 8)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Frénésie sanguinaire. Le piranha a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts :* 14 (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.

Nuée de rats

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. La nuée a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts : 7* (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.

Nuée de rats crâniens

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues télépathie à 9 m
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Illumination. En utilisant une action bonus, la nuée peut émettre une faible lumière depuis les cerveaux qui la composent dans un rayon de 1,50 mètre, augmenter la luminosité pour atteindre une lumière vive dans un rayon de 1,50 m à 6 mètres (et une lumière faible sur une distance supplémentaire équivalente), ou éteindre cette lumière.

Sorts innés (psioniques). La caractéristique de Sorts innés de la nuée est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Tant qu'elle possède plus de la moitié de ses points de vie, la nuée peut lancer de manière innée les sorts suivants sans avoir besoin de composantes :

A volonté : *injonction, compréhension des langues, détection des pensées*
1/jour chacun : *confusion, domination de monstre*

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Voile télépathique. La nuée est immunisé à tous les effets qui devraient percevoir ses émotions ou lire dans ses pensées, de même qu'aux sorts de divination.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme de corps à corps :* +5 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts : 14* (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.



Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts :* 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, et subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.





Nuée de vers des charniers

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 1,50 m, escalade 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Résistances aux dégâts perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un asticot de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts :* la cible est infestée par 1d4 vers des charniers. Au début de chacun des tours de ses tours, la cible subit1d6 dégâts perforants pour chaque ver qui l'infecte. Appliquer du feu sur la blessure par morsure avant la fin du prochain tour d ela cible inflige 1 point de dégât de feu à la cible et tue les vers des charniers qui l'infectent. Passé ce délai, ces vers des charniers se sont enfouis trop profondément sous la peau de la cible pour pouvoir être brûlés.

Si une cible infestée par un ver des charniers termine son tour en ayant 0 point de vie, elle meurt du fait des vers qui perforent son coeur. Tout effet qui soigne les maladies tue les vers des charniers qui infectent la cible.

Améliorer le Ver des charniers [ALS7] :

Pour que la nuée de vers des charniers reste une rencontre intéressante pour des personnages de haut niveau, vous pouvez lui appliquer les modifications suivantes :

PJ niveau 11-16 : vitesse 3 m, escalade 3 m, résistance aux dégâts perforants et tranchants des armes.

PJ niveau 17-20 : vitesse 3 m, escalade 3 m, immunisé aux dégâts perforants et tranchants des armes.



Ours brun
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 34 (4d10 + 12)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. L'ours a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de griffes et une de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.



Ours noir
Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Odorat aiguisé. L'ours a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de griffes et une de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Ours polaire
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Odorat aiguisé. L'ours a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de griffes et une de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Variante : Ours des cavernes

Certains ours ont adopté un mode de vie souterrain, se nourrissant de lichen cavernicole et de poisson aveugle. Connus sous le nom d'ours des cavernes, ces mastodontes au mauvais caractère ont un poil noir dur, et une vision dans le noir à 18 mètres. Ils possèdent sinon les mêmes statistiques que les ours polaires.




Panthère

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4, Discrétion +6
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

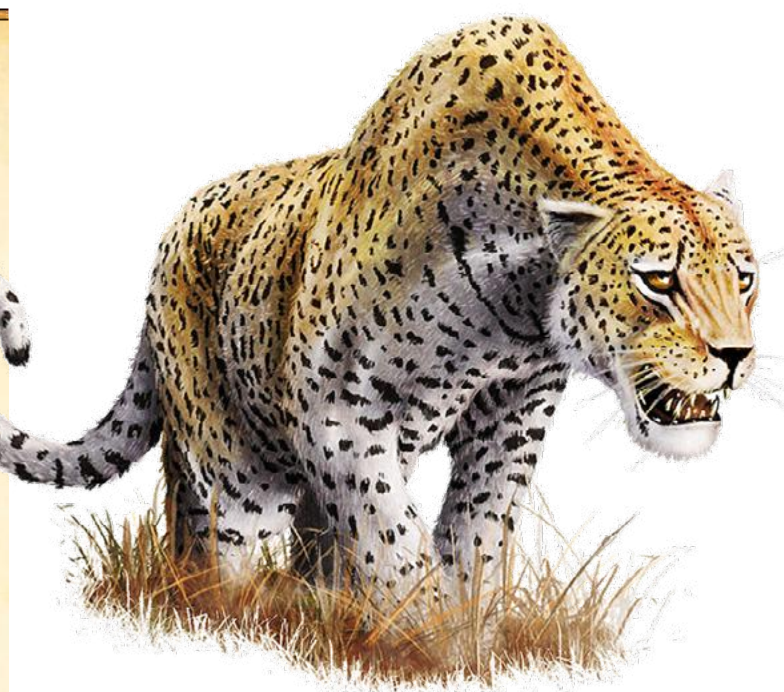
Odorat aiguisé. La panthère a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

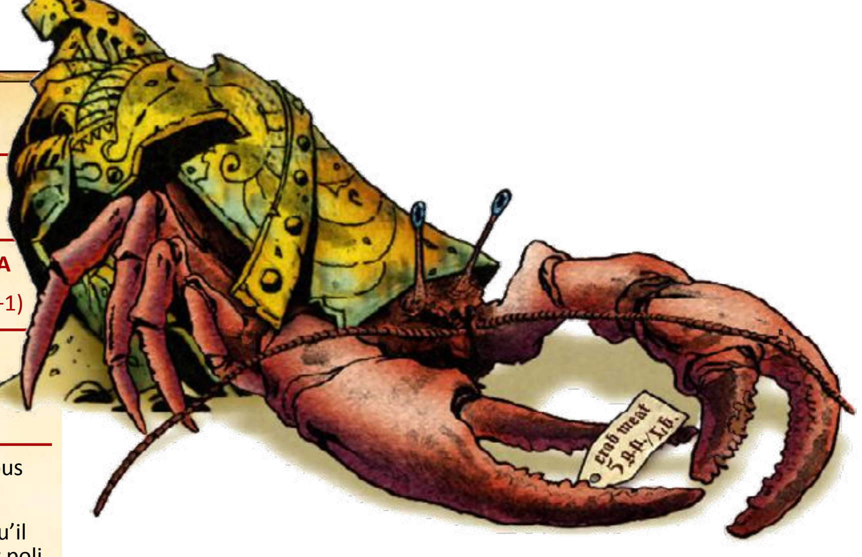
Bond. Si la panthère se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.





Pagure géant

Créature monstrueuse de taille G, neutre [TftYP]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)

Compétences Tromperie +3, Perspicacité +5, Discrétion +3
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 13
Langues Olman
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. Le pagure peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence trompeuse. Tant que le pagure reste immobile et qu'il est caché dans sa coquille, il ne peut être distingué d'un rocher poli.

Coquille. Le pagure peut utiliser une action bonus pour se réfugier dans sa coquille ou pour en émerger. Tant qu'il est caché dedans, le pagure obtient un bonus de +4 à la CA, et sa vitesse de déplacement passe à 0 mètre et il ne peut bénéficier de bonus à sa vitesse de déplacement.

Actions

Attaque multiples. Le pagure effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée. Le pagure possède deux pinces, chacune d'entre elles ne pouvant agripper qu'une seule cible à la fois.




Pieuvre

Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Apnée. Tant qu'elle est hors de l'eau, la pieuvre peut retenir sa respiration pendant 30 minutes.

Camouflage dans l'eau. La pieuvre a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât contondant et la cible est agrippée (évasion DD 10). Jusqu'à ce qu'elle n'agrippe plus la cible, la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Nuage d'encre (Recharges après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 1,50 mètre de rayon s'étend tout autour de la pieuvre si elle est sous l'eau. La zone est fortement obscurcie pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser le nuage. Après avoir relâché l'encre, la pieuvre peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus.

Pieuvre géante

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11
Points de vie 52 (8d10 + 8)
Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +4, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Apnée. Tant qu'elle est hors de l'eau, la pieuvre peut retenir sa respiration pendant 1 heure.

Camouflage dans l'eau. La pieuvre a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Tentacules. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 16). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Nuage d'encre (Recharges après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 6 mètres de rayon s'étend tout autour de la pieuvre si elle est sous l'eau. La zone est fortement obscurcie pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser le nuage. Après avoir relâché l'encre, la pieuvre peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus.



Piranha

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Frénésie sanguinaire. Le piranha a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant.

Poney

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.



Rat

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Le rat a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.



Rat géant

Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

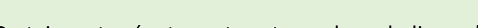
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Odorat aiguisé. Le rat a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le rat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du rat se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Variante : Rats géants infectieux

Certains rats géants sont porteurs de maladies qu'ils transmettent via leur morsure. Un rat géant infectieux a un facteur de puissance de 1/8 (25 XP) et l'action suivante à la place de son attaque de morsure normale.

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de contracter une maladie. Jusqu'à ce que la maladie ne soit soignée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, excepté par des moyens magiques, et les points de vie maximum de la cible sont diminués de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si les points de vie maximum de la cible tombent à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.

Rat crânien

Bête de taille TP, loyal mauvais [VGM]

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues télépathie à 9 m
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Illumination. En utilisant une action bonus, le rat crânien peut émettre une faible lumière depuis son cerveau dans un rayon de 1,50 mètre, ou éteindre cette lumière.

Voile télépathique. Le rat crânien est immunisé à tous les effets qui devraient percevoir ses émotions ou lire dans ses pensées, de même qu'aux sorts de divination.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.





Requin chasseur

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Frénésie sanguinaire. Le requin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.



Requin des récifs

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2
Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactiques de groupe. Le requin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du requin se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.



Requin géant

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Frénésie sanguinaire. Le requin a l'avantage aux jets d'attaque de corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Rhinocéros

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le rhinocéros se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Actions

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.



Sanglier
Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Charge. Si le sanglier se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être jetée à terre.

Férocité implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier tombe à 0 points de vie après avoir subi 7 points de dégâts ou moins d'un coup, il tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Défenses*. Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.



Sanglier géant
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sens Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le sanglier se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Férocité implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier tombe à 0 points de vie après avoir subi 10 points de dégâts ou moins d'un coup, il tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Défenses. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Punaise de feu géante
Bête de taille P, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens Vision aveugle à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Illumination. La punaise émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d6 - 1) dégâts tranchants.







Scorpion

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Dard. *Attaque d'arme de corps à corps :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégât perforant, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 et subit 4 (1d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Scorpion géant

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

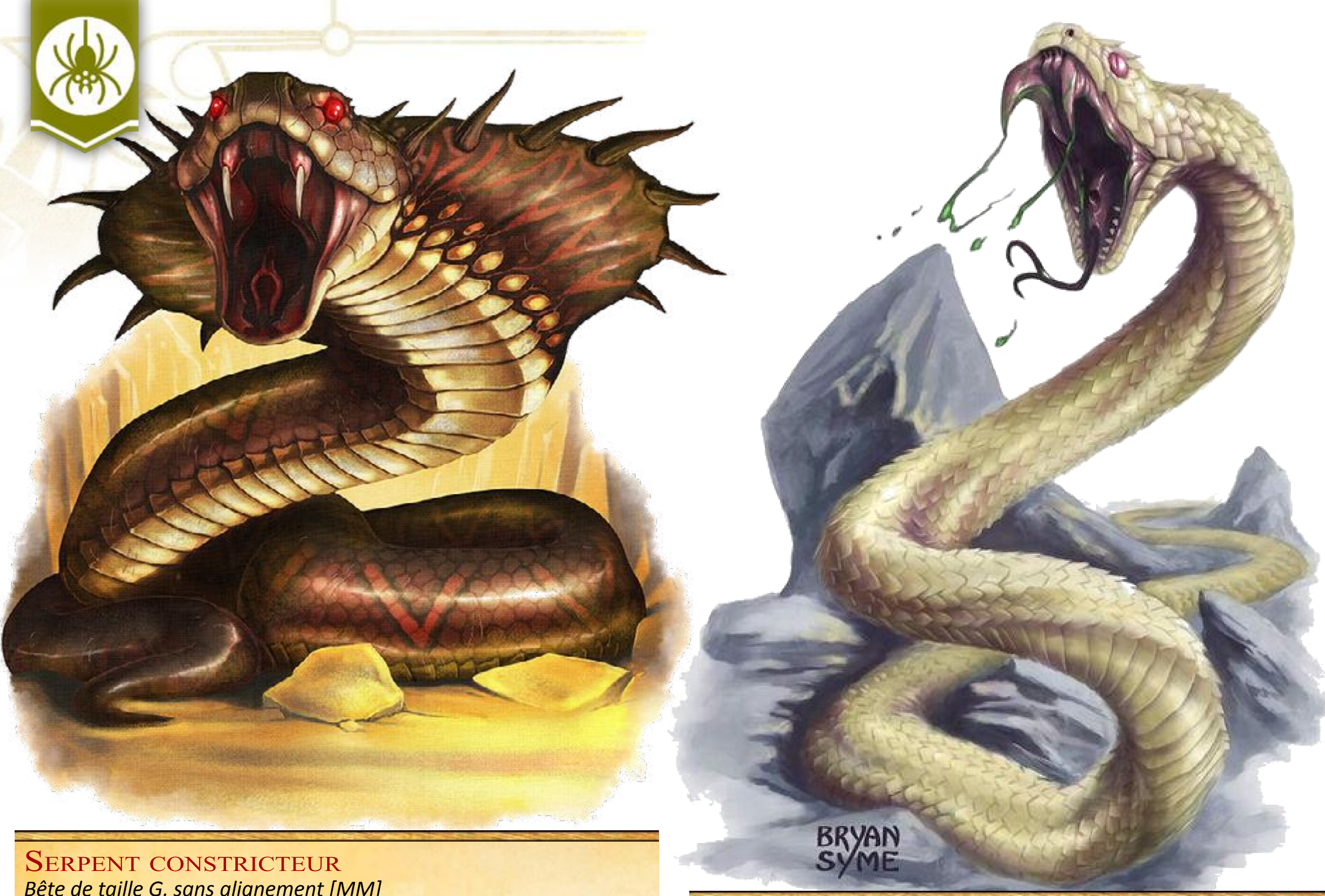
Sens Vision aveugle à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion effectue trois attaques : deux de pince et une de dard.

Pince. *Attaque d'arme de corps à corps :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 12). Le scorpion possède deux pinces, chacune d'elle ne pouvant agripper qu'une cible.

Dard. *Attaque d'arme de corps à corps :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, et subit 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Serpent constricteur

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le serpent ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Serpent venimeux

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 13
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, et subit 5 (2d4) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 60 (8d12 + 8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Constriction. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 16). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et le serpent ne peut pas effectuer de constriction contre une autre créature.

Serpent venimeux géant

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Serpent volant

Bête de taille TP, sans alignement [MM]

Classe d'armure 14
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Vol agile. Le serpent ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il sort de l'allonge d'un ennemi en volant.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant + 7 (3d4) dégâts de poison.

Singe (grand)

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Pierre. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Singe géant

Bête de taille TG, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 157 (15d12 + 60)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +9, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 15/30 m, une cible. *Dégâts :* 30 (7d6 + 6) dégâts contondants.



Singe volant

Bête de taille P, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP**)**

Tactiques de groupe. Le singe volant a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du singe volant se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.



Tarentule des profondeurs femelle

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement [OotA][MToF]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 30 (4d10 + 8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +7, Perception +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Pattes d'araignée. La tarentule peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Saut extraordinaire. La distance que la tarentule peut sauter en longueur est triplée ; chaque mètre parcouru et dépensé au cours de son saut est divisé par trois pour savoir combien de mètres sont décrémentés sa vitesse de déplacement au sol.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison.

Pattes collantes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts :* la cible est collée aux pattes de la tarentule et est agrippée (évasion DD 12). La tarentule ne pas agripper plus d'une créature à la fois.

Tarentule des profondeurs mâle

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement [OotA][MToF]

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Pattes d'araignée. La tarentule peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Saut extraordinaire. La distance que la tarentule peut sauter en longueur est triplée ; chaque mètre parcouru et dépensé au cours de son saut est divisé par trois pour savoir combien de mètres sont décrémentés sa vitesse de déplacement au sol.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison.

Pattes collantes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille P ou inférieure. *Dégâts :* la cible est collée aux pattes de la tarentule et est agrippée (évasion DD 12). La tarentule ne pas agripper plus d'une créature à la fois.



Tigre

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d10 + 10)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Le tigre a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond. Si le tigre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +6
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)



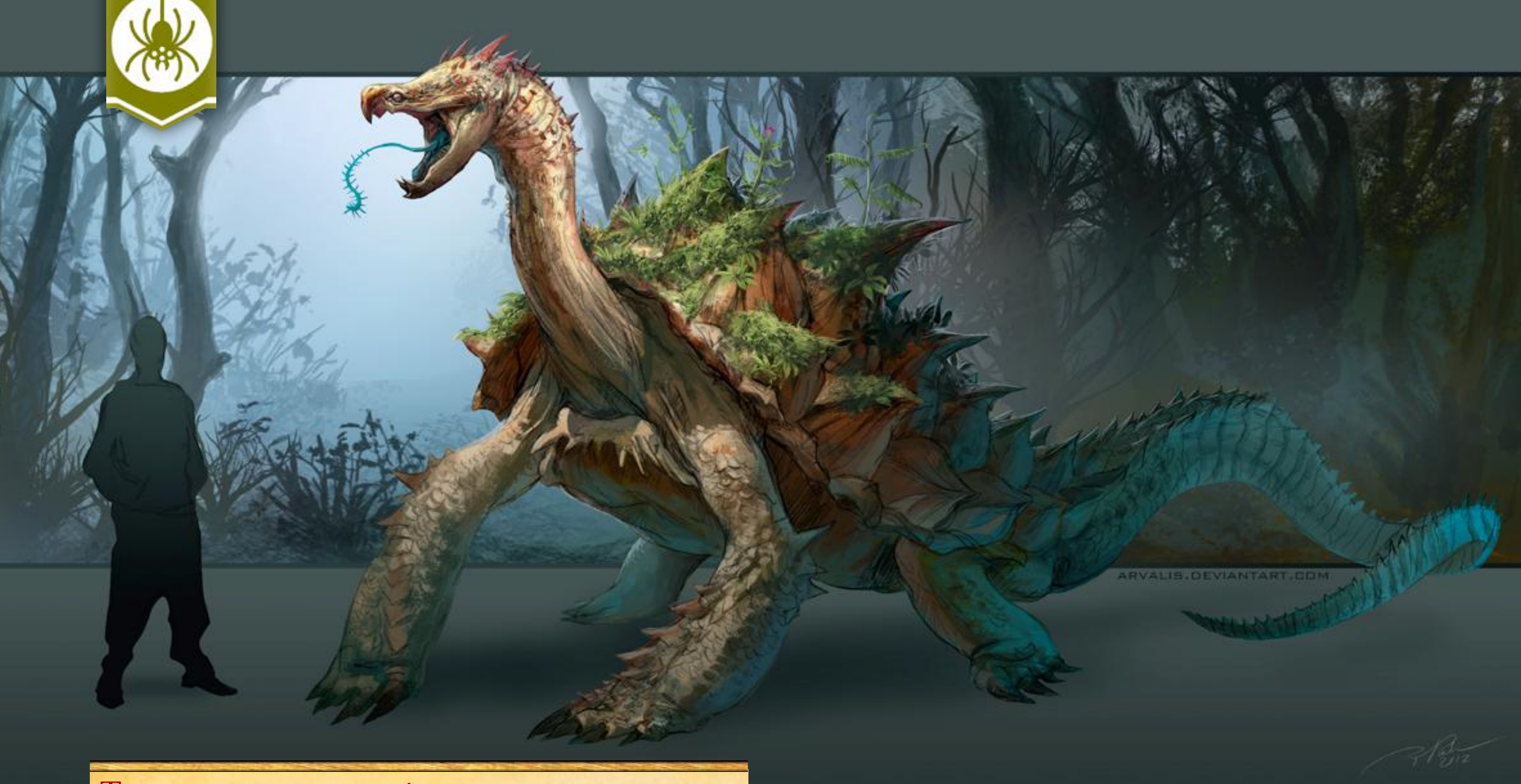
Odorat aiguisé. Le tigre a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Bond. Si le tigre se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.



Tortue serpentine géante

Bête de taille G, sans alignement [ToA]

Classe d'armure 17 (armure naturelle), 12 si à terre sur le dos
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. La tortue peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Stable. Lorsqu'un effet jette la tortue à terre, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour éviter la condition à terre. Une tortue jetée à terre se retrouve sur le dos. Pour se relever, elle doit réussir un jet de Dextérité DD 10 au cours de son tour et dépenser ainsi tout son mouvement pour ce tour.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 18 (4d6 + 4) dégâts tranchants.

Variante : Rothé

Un rothé ressemble à un boeuf musqué et possède la **vision dans le noir à 9 mètres**.

Le rothé des profondeurs est une race de rothé native de l'Outreterre. Il est de taille M au lieu de G, possède 13 (2d8 + 4) points de vie, et communique avec les autres membres de son espèce en utilisant des flashs de lumière magique. Un rothé des profondeurs possède une vision dans le noir à 18 mètres et le trait suivant :

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du rothé des profondeurs est le Charisme. Il peut lancer de manière innée le sort lumières dansantes à volonté, sans avoir besoin d'aucune composante.

Vache

Bête de taille G, sans alignement [VGM]

Classe d'armure 10
Points de vie 15 (2d10 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Charge. Si la vache se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de cornes dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Variante : Boeuf

Un boeuf possède le trait additionnel suivant :
Bête de somme. Le boeuf est considéré comme un animal de taille TG pour déterminer sa capacité de charge.

Variante : Vâche puante

Ces bisons difformes de couleur verte et orange sont natifs des Plans inférieurs. Ils possède la résistance aux dégâts de froid, de feu, et de poison, ainsi que la vision dans le noir à 18 mètres et le trait suivant :

Puanteur. Toute créature autre qu'une vâche puante qui débute son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la vâche puante doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite au jet, la créature est immunisée à la puanteur de toutes les vâches puantes pendant 1 heure.



Vautour

Bête de taille M, sans alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP**)**

Vue et odorat aiguisés. Le vautour a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le vautour a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du vautour se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Bête de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues comprend le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Vue et odorat aiguisés. Le vautour a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le vautour a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du vautour se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le vautour effectue deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Serres. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.





Worg

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais [MM]

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Gobelin, Worg
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Ouïe et odorat aiguisés. Le worg a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Annexe 1 : Index des traductions

Nom VF	Nom VO	Source
Aarakocra	Aarakocra	MM
Aarakocra, ancien de la nichée	Asharra	ToA
Aarakocra, shaman	Ullal, Aarakocra Shaman	ALS7
Abishai blanc	White abishai	MToF
Abishai bleu	Blue abishai	MToF
Abishai noir	Black abishai	MToF
Abishai rouge	Red Abishai	MToF
Abishai vert	Green abishai	MToF
Aboleth	Aboleth	MM
Abominable yéti	Abominable Yeti	MM
Aigle	Eagle	MM
Aigle géant	Giant eagle	MM
Aldani (homme-homard)	Aldani (lobsterfolk)	ToA
Alhoon	Alhoon	VGM
Alkilith	Alkilith	MToF
Allip	Allip	MToF
Allosaure	Allosaurus	MM
Almiraj	Almiraj	ToA
Âme en peine	Wraith	MM
Âme en peine supérieure	Wraith	ALS6
Âme en peine suprême	Scaling wraith	ALS6
Amnizu	Amnizu	MToF
Ancien sombrelin	Darkling Elder	VGM
Androsphinx	Androsphinx	MM
Anguille électrique géante	Giant lightning eel	TftYP
Ankheg	Ankheg	MM
Ankheg, larve	Ankheg hatchling	ALS6
Ankylosaure	Ankylosaurus	MM
Ankylosaure, zombi	Ankylosaurus Zombie	ToA
Araignée	Spider	MM
Araignée de phase	Phase spider	MM
Araignée géante	Giant spider	MM
Araignée-loup géante	Giant wolf spider	MM
Arbre éveillé	Awakened Tree	MM
Arbre infecté	Tree Blight	CoS
Arbuste éveillé	Awakened Shrub	MM
Arcanoloth	Arcanaloth	MM
Archon de la rédemption	Archon of redemption	PSZe
Armanite	Armanite	MToF
Armure animée	Animated Armor	MM
Armure animée de Strahd	Strahd's Animated Armor	CoS
Atropal	Atropal	ToA
Attrape-viande	Mantrap	ToA
Aurochs	Aurochs	VGM
Automate, wiverne	Clockwork wyvern	ALS6
Avatar de la mort	Avatar of death	DMG
Azer	Azer	MM
Babau	Babau	VGM
Babélien	Gibbering Mouther	MM
Babouin	Baboon	MM
Baiser de la mort	Death Kiss	VGM
Balai d'attaque animé	Broom of Animated Attack	CoS
Balhannoth	Balhannoth	MToF
Baliste de chêne	Oaken bolter	MToF
Balor	Balor	MM
Banderhobb	Banderhobb	VGM
Banshie	Banshee	MM
Barghest	Barghest	VGM, TftYP
Barlgura	Barlgura	MM
Basilic	Basilisk	MM
Bec de hache	Axe beak	MM
Béhémoth d'obsidien	Obsidian behemoth	ALS7
Béhir	Behir	MM
Belette	Weasel	MM
Belette géante	Giant weasel	MM
Berbalang	Berbablang	MToF
Bête éclipsante	Displacer Beast	MM
Blagothkus	Blagothkus	HotDQ
Blaireau	Badger	MM
Blaireau géant	Giant badger	MM
Blême	Ghast	MM
Bodak	Bodak	VGM
Boiseux	Wood Woad	VGM
Brontosaure	Brontosaurus	VGM
Brume vampirique	Vampiric mist	TftYP
Brutacien	Bullywug	MM
Bulette	Bulette	MM
Bulezau	Bulezau	MToF
Buisson infecté	Twig blight	MM
Cabane mouvante de Baba Lysaga	Baba Lysaga's Creeping Hut	CoS
Cabot abyssal	Abyssal wretch	MToF
Cambion	Cambion	MM
Cambion, gobelin	Lord Agrak	ALS3
Canoloth	Canoloth	MToF
Catoblépas	Catoblepas	VGM
Cavernicoléen	Cave Fisher	VGM
Centaure	Centaur	MM
Cerf	Deer	MM
Cerveau vénérable	Elder Brain	VGM
Chacal	Jackal	MM
Chacalidé	Jackalwere	MM
Chambellan de Zuggtmoy	Chamberlain of Zuggtmoy	OotA
Chameau	Camel	MM
Charognard rampant	Carrion Crawler	MM
Chasme	Chasme	MM
Chat	Cat	MM
Chat de glace	Ice cat	ALS4
Chat des montagnes	Crawling maw	SKT
Chauve-souris	Bat	MM
Chauve-souris géante	Giant bat	MM
Cheval de guerre	Warhorse	MM
Cheval de guerre, squelette	Warhorse Skeleton	MM
Cheval de selle	Riding horse	MM
Cheval de trait	Draft horse	MM
Chevalier de la mort	Death knight	MM
Chèvre	Goat	MM
Chèvre colossale	Giant goat	ALS7
Chèvre géante	Giant goat	MM
Chèvre géante à deux têtes	Giant two-headed goat	ALS3
Chien de la mort	Death dog	MM
Chien de Yeth	Yeth Hound	VGM
Chien esquiveur	Blink dog	MM
Chien sauvage	Wild dog	ALS3
Chien sauvage alpha	Wild dog alpha	ALS3
Chimère	Chimera	MM
Chitine	Chitine	VGM
Chupacabra	Chupacabra	PSIx
Chuul	Chuul	MM
Chwinga	Chwinga	ToA
Choldrith	Choldrith	VGM
Cobra de fer	Iron cobra	MToF
Cockatrice	Cockatrice	MM
Collecteur de cadavres	Cadaver Collector	MToF
Corbeau	Raven	MM
Corbeau-garou	Wereraven	CoS
Couatl	Couatl	MM
Crabe	Crab	MM
Crabe colossal	Hulking crab	SKT
Crabe géant	Giant crab	MM
Crachemort à jabots	Frilled Deathspitter	PSIx
Crânefeu	Flameskull	MM
Crapaud de glace	Ice toad	tRoT
Crapaud de glace géant	Giant ice toad	TftYP
Crapaud géant	Giant toad	MM
Criard	Shrieker	MM
Criopshinx	Criosphinx	PSAm
Crocodile	Crocodile	MM
Crocodile géant	Giant crocodile	MM
Croque-mitaine	Boggie	VGM
Cube gélatineux	Gelatinous Cube	MM
Cuirassier astral	Astral Dreadnought	MToF
Cyclope	Cyclops	MM
Dao	Dao	MM
Dauphin	Dolphin	VGM
Décapus	Decapus	TP
Défenseur de pierre	Stone defender	MToF
Deinonychus	Deinonychus	VGM
Demi-dragon rouge, vétéran	Half-Red Dragon Veteran	MM
Demi-liche	Demilich	MM
Demi-ogre	Half-ogre	MM
Demoiselle d'honneur de Zuggtmoy	Bridesmaid of Zuggtmoy	OotA
Démon d'ombres	Shadow Demon	MM
Derro	Derro	OotA
Derro infernal	Derro infernal	ALS6
Derro, savant	Derro savant	ALS6
Derro, savant mutant	Mutant Derro Savant	ALS3
Derro, sorcier	Narrak	OotA
Derro, troupe de choc	Derro Shock Trooper	ALS6
Destrier noir	Nightmare	MM
Déva	Deva	MM
Dévoreur d'âme	Devourer	VGM
Dévoreur d'intellect	Intellect Devourer	MM
Dhergoloth	Dhergoloth	MToF
Diables à chaînes	Chain Devil	MM
Diable barbelé	Barbed Devil	MM
Diable barbu	Bearded Devil	MM
Diable cornu	Horned Devil	MM
Diable épineux	Spined Devil	MM
Diable gelé	Ice Devil	MM
Diable osseux	Bone Devil	MM
Diablotin	Imp	MM
Diantrefosse	Pit Fiend	MM
Dimétrodon	Dimetrodon	VGM
Djinn	Djinni	MM
Doppelganger	Doppelganger	MM
Dracoliche bleue, adulte	Adult Blue Dracolich	MM
Draelgoth	Draegloth	VGM
Dragon blanc, nouveau-né	White Dragon Wyrmling	MM
Dragon blanc, jeune	Young White Dragon	MM
Dragon blanc, jeune, zombi	Young White Dragon Zombie	ALS5
Dragon blanc, adulte	Adult White Dragon	MM
Dragon blanc, ancien	Ancient White Dragon	MM

Nom VF	Nom VO	Source
Dragon bleu, nouveau-né	Blue Dragon Wyrmling	MM
Dragon bleu, jeune	Young Blue Dragon	MM
Dragon bleu, adulte	Adult Blue Dragon	MM
Dragon bleu, ancien	Ancient Blue Dragon	MM
Dragon d'airain, nouveau-né	Brass Dragon Wyrmling	MM
Dragon d'airain, jeune	Young Brass Dragon	MM
Dragon d'airain, adulte	Adult Brass Dragon	MM
Dragon d'airain, ancien	Ancient Brass Dragon	MM
Dragon d'argent, nouveau-né	Silver Dragon Wyrmling	MM
Dragon d'argent, jeune	Young Silver Dragon	MM
Dragon d'argent, adulte	Adult Silver Dragon	MM
Dragon d'argent, ancien	Ancient Silver Dragon	MM
Dragon de bronze, nouveau-né	Bronze Dragon Wyrmling	MM
Dragon de bronze, jeune	Young Bronze Dragon	MM
Dragon de bronze, adulte	Adult Bronze Dragon	MM
Dragon de bronze, ancien	Ancient Bronze Dragon	MM
Dragon de cuivre, nouveau-né	Copper Dragon Wyrmling	MM
Dragon de cuivre, jeune	Young Copper Dragon	MM
Dragon de cuivre, adulte	Adult Copper Dragon	MM
Dragon de cuivre, ancien	Ancient Copper Dragon	MM
Dragon d'or, nouveau-né	Gold Dragon Wyrmling	MM
Dragon d'or, jeune	Young Gold Dragon	MM
Dragon d'or, adulte	Adult Gold Dragon	MM
Dragon d'or, ancien	Ancient Gold Dragon	MM
Dragon féerique	Faerie Dragon	MM
Dragon noir, nouveau-né	Black Dragon Wyrmling	MM
Dragon noir, jeune	Young Black Dragon	MM
Dragon noir, adulte	Adult Black Dragon	MM
Dragon noir, ancien	Ancient Black Dragon	MM
Dragon rouge, nouveau-né	Red Dragon Wyrmling	MM
Dragon rouge d'ombre, jeune	Young Red Shadow Dragon	MM
Dragon rouge, jeune	Young Red Dragon	MM
Dragon rouge, adulte	Adulte Red Dragon	MM
Dragon rouge, ancien	Ancient Red Dragon	MM
Dragon tortue	Dragon turtle	MM
Dragon vert, nouveau-né	Green Dragon Wyrmling	MM
Dragon vert, jeune	Young Green Dragon	MM
Dragon vert, adulte	Adult Green Dragon	MM
Dragon vert, ancien	Ancient Green Dragon	MM
Drake d'embuscade	Ambush drake	HotdQ
Drake de garde	Guard drake	HotdQ, tRoT, VGM
Dretch	Dretch	MM
Drider	Drider	MM
Droki	Droki	OotA
Drow	Drow	MM

Nom VF	Nom VO	Source
Drow, arachnomancien	Drow arachnomancer	MToF
Drow, capitaine de maison	Drow House captain	MToF
Drow, consort privilégié	Drow favored consort	MToF
Drow, guerrier d'élite	Drow Elite Warrior	MM
Drow, inquisiteur	Drow, inquisitor	MToF
Drow, mage	Drow Mage	MM
Drow, matriarche	Drow matron mother	MToF
Drow, prêtresse de Lolth	Drow Priestess of Lolth	MM
Dryade	Dryad	MM
Duergar	Duergar	MM
Duergar, despote	Duergar despot	MToF
Duergar, espion	Duergar spy	TftYP
Duergar, garde de pierre	Duergar Stone guard	OotA
Duergar, kavalrachni	Duergar kavalrachni	MToF
Duergar, lame de l'âme	Duergar Soulblade	OotA
Duergar, maître de l'esprit	Duergar Mind Master	MToF
Duergar, seigneur de la guerre	Duergar warlord	MToF
Duergar, xarrorn	Duergar Xarrorn	OotA
Duodrone	Duodrone	MM
Durzagon	Durzagon	ALS6
Dybbuk	Dybbuk	MToF
Éblis	Eblis	ToA
Éclaireur de bronze	Bronze scout	MToF
Ecrevisse géante	Giant crayfish	TftYP
Éfrit	Efreeti	MM
Eidolon	Eidolon	MToF
Éladrin automnal	Autumn eladrin	MToF
Éladrin estival	Summer eladrin	MToF
Éladrin hivernal	Winter eladrin	MToF
Éladrin printanier	Spring eladrin	MToF
Élan	Elk	MM
Élan géant	Giant elk	MM
Élémentaire de l'air	Air Elemental	MM
Élémentaire de l'air, myrmidon	Air Elemental Myrmidon	PotA
Élémentaire de l'eau	Water Elemental	MM
Élémentaire de l'eau, myrmidon	Water Elemental Myrmidon	PotA
Élémentaire du feu	Fire Elemental	MM
Élémentaire du feu, myrmidon	Fire Elemental Myrmidon	PotA
Élémentaire de la terre	Earth Elemental	MM
Élémentaire de la terre, myrmidon	Earth Elemental Myrmidon	PotA
Éléphant	Elephant	MM
Embusqué	Trapper	VGM
Empyréen	Empyrean	MM
Enfant des étoiles, colosse	Star spawn hulk	MToF
Enfant des étoiles, estropieur	Star spawn mangler	MToF
Enfant des étoiles, frisson	Star spawn grue	MToF
Enfant des étoiles, mage des larves	Star spawn larva mage	MToF
Enfant des étoiles, voyant	Star spawn seer	MToF
Enlaceur	Roper	MM
Épaulard	Killer whale	MM
Épée volante	Flying Sword	MM
Épineux	Thorny	VGM
Épineux infecté	Needle Blight	MM
Épouvantail	Scarecrow	MM
Érinye	Erinyes	MM
Escargot fléau	Flail Snail	VGM
Esprit follet	Sprite	MM

Nom VF	Nom VO	Source
Étrangleur	Choker	TftYP, MToF
Ettercap	Ettercap	MM
Ettin	Ettin	MM
Fantôme	Ghost	MM
Faucon	Hawk	MM
Faucon sanglant	Blood hawk	MM
Félidar	Felidar	PSZe
Feu follet	Feu follet	MM
Feuneuvien, soldat	Firenewt Warrior	VGM
Feuneuvien, sorcier d'Imix	Firenewt Warlock of Imix	VGM
Figurine de soldat en bois	Toy Soldier	ALS4
Flagelleur mental	Mind Flayer	MM
Fleur charognarde	Corpse Flower	MToF
Flind	Flind	VGM
Flumph	Flumph	MM
Fomorien	Fomorian	MM
Frige	Bheur Hag	VGM
Froghémoth	Froghemoth	VGM
Frondépine	Thorn slinger	TftYP
Furte	Skulk	MToF
Galeb duhr	Galeb duhr	MM
Gardien animé	Shield Guardian	MM
Gargouille	Gargoyle	MM
Gargouille géante à quatre bras	Giant Four-armed Gargoyle	ToA
Gauth	Gauth	VGM
Gazer	Gazer	VGM
Géant de pierre	Stone giant	MM
Géant de pierre, shaman	Kranun, Stone Giant Shaman	ALS1
Géant de pierre marcherêve	Stone Giant Dreamwalker	VGM
Géant de la mort (des tempêtes)	Death Giant (Storm)	ALS6
Géant des collines	Hill giant	MM
Géant des collines, magicien	Bad Fruul	ALS5
Géant des collines miniaturisé	Cursed Hill Giant	ALS5
Géant des nuages	Cloud Giant	MM
Géant des nuages, tout-sourire	Cloud Giant Smiling One	VGM
Géant des tempêtes	Storm Giant	MM
Géant des tempêtes quintessent	Storm Giant Quintessent	VGM
Géant des tempêtes , zombi	Storm Giant Zombie	ALS6
Géant du feu	Fire Giant	MM
Géant du feu des profondeurs	Fire Giant Whelp	ALS3
Géant du feu, cuirassé de bataillon	Fire Giant Dreadnought	VGM
Géant du feu, clerc	Dengor	ALS3
Géant du feu, mage de bataille	Mykthrasir	ALS3
Géant du feu, sorcier	Guldocht	ALS3
Géant du froid	Frost Giant	MM
Géant du froid, l'éternel	Frost Giant Everlasting One	VGM
Gelée ocre	Ochre Jelly	MM
Géonide	Geonide	TP
Giff	Giff	MToF
Girallon	Girallon	VGM
Girallon, zombi	Girallon Zombie	ToA
Gishath, avatar du soleil	Gishath, avatar of sun	PSIx
Githyanki, guerrier	Githyanki Warrior	MM
Githyanki, chevalier	Githyanki Knight	MM
Githyanki, gish	Githyanki Gish	MToF
Githyanki, Kith'rak	Githyanki Kith'rak	MToF
Githyanki, commandant suprême	Githyanki supreme commander	MToF
Githzerai, anarque	Githzerai anarch	MToF

Nom VF	Nom VO	Source
Githzerai, illumination atteinte	Githzerai Enlightened	MToF
Githzerai, moine	Githzerai Monk	MM
Githzerai, zerth	Githzerai Zerth	MM
Glabrezu	Glabrezu	MM
Gnoll	Gnoll	MM
Gnoll, chasseur	Gnome Hunter	VGM
Gnoll, croc de Yeenoghu	Gnoll Fang of Yeenoghu	MM
Gnoll rongeur de chair	Gnoll Flesh Gnawer	VGM
Gnoll, seigneur de meute	Gnoll Pack Lord	MM
Gnoll flétri	Gnoll Witherling	VGM
Gnome des profondeurs (svirfnebelin)	Deep Gnome (Svirfneblin)	MM
Gobelin	Goblin	MM
Gobelin, chef	Goblin Boss	MM
Gobelours	Bugbear	MM
Gobelours, chef	Bugbear Chief	MM
Goblyn	Goblyn	ALS4
Golem d'argile	Clay golem	MM
Golem de chair	Flesh Golem	MM
Golem de chair inférieur	Flesh Golem, Lesser	ALS4
Golem de fer	Iron Golem	MM
Golem de miroirs	Mirror Golem	ALS4
Golem de pierre	Stone Golem	MM
Gorgone	Gorgon	MM
Goristro	Ghoul	MM
Gosier de Grolantor	Mouth of Grolanter	VGM
Goule	Ghoul	MM
Grell	Grell	MM
Grenouille	Frog	MM
Grenouille géante	Giant frog	MM
Grick	Grick	MM
Grick dominant	Grick Alpha	MM
Griffecendre	Boneclaw	MToF
Griffe rampante	Crawling Claw	MM
Griffon	Griffon	MM
Grung	Grung	VGM
Grung, sauvageon	Grung Wildling	VGM
Grung, soldat d'élite	Grung Elite Warrior	VGM
Guenaude annis	Annis Hag	VGM
Guenaude aquatique	Sea Hag	MM
Guenaude aquatique, grand-mère	Grandmother Sea Hag	ALS7
Guenaude nocturne	Night Hag	MM
Guenaude vert	Green Hag	MM
Guêpe géante	Giant wasp	MM
Gueule blanche	White maw	TftYP
Gueule démoniaque	Maw Demon	VGM
Gynosphinx	Gynosphinx	MM
Hadrosaure	Hadrosaurus	VGM
Harpie	Harpy	MM
Hezrou	Hezrou	MM
Hibou	Owl	MM
Hibou géant	Giant owl	MM
Hippocampe	Sea horse	MM
Hippocampe géant	Giant sea horse	MM
Hippogriffe	Hippogriff	MM
Hobgobelin	Hobgoblin	MM
Hobgobelin, capitaine	Hobgoblin Captain	MM
Hobgobelin, dévastateur	Hobgoblin devastator	VGM
Hobgobelin, ombre de fer	Hbgoblin Iron Shadow	VGM
Hobgobelin, seigneur de la guerre	Hobgoblin Warlord	MM
Homme-lézard	Lizardfolk	MM

Nom VF	Nom VO	Source
Homme-lézard, shaman	Lizardfolk Shaman	MM
Homme-poisson	Merfolk	MM
Homme-yack, guerrier	Yakfolk warrior	SKT
Homme-yack, prêtre	Yakfolk priest	SKT
Homonculus	Homunculus	MM
Horreur casquée	Helmed Horror	MM
Horreur chasseresse	Retriever	MToF
Horreur crochue	Hook Horror	MM
Hurleur	Howler	MToF
Hurleur duergar	Duergar screamer	MToF
Hydroloth	Hydroloth	MToF
Hyène	Hyena	MM
Hyène géante	Giant hyena	MM
Hydre	Hydra	MM
Ixitxachitl	Ixitxachitl	OotA
Ixitxachitl vampirique	Vampiric Ixitxachitl	OotA
Jaculi	Jaculi	ToA
Juggernaut de pierre	Stone juggernaut	ToA
Kamadan	Kamadan	ToA
Kelpie	Kelpie	TftYP
Kenku	Kenku	MM
Kenku, évocateur	Whitevane	ALS2
Ki-rin	Ki-rin	VGM
Kobold	Kobold	MM
Kobold ailé	Winged Kobold	MM
Kobold, bouclier-dragon	Kobold Dragonshield	VGM
Kobold, ensorceleur d'écailles	Kobold Scale Sorcerer	VGM
Kobold, grand ensorceleur d'écailles noires	Sik'garuk	ALS6
Kobold, inventeur	Kobold, Inventor	VGM
Kobold, péon de la tribu	Kobold commoner	ALS6
Korred	Korred	VGM
Kraken	Kraken	MM
Kraken malformé	Malformed kraken	TftYP
Kruthik, adulte	Kruthik adult	MToF
Kruthik, jeune	Kruthik Young	MToF
Kruthik, seigneur de la ruche	Kruthik Hive Lord	MToF
Kuo-toa	Kuo-toa	MM
Kuo-toa, archiprêtre	Kuo-toa Archipriest	MM
Kuo-toa, fouet	Kuo-toa Whip	MM
L'Abandon	The Lost	MToF
La Colère	The Angry	MToF
La Faim	The Hungry	MToF
La Misère	THe Wretched	MToF
La Solitude	The Lonely	MToF
Lame en peine, commandant	sword wraith, commander	MToF
Lame en peine, guerrier	sword wraith, warrior	MToF
Lamie	Lamia	MM
Larve	Larva	DMG
Lémure	Lemure	MM
Le roi des escargots	Tecuziztecatl	TftYP
Le roi pouding	The Pudding King	OotA
Leucrotta	Leucrotta	VGM
Léviathan	Leviathan	MToF
Léviathan des cieux	Sky leviathan	PSKa
Lézard	Lizard	MM
Lézard géant	Giant lizard	MM
Lézard géant des souterrains	Giant subterranean lizard	TftYP
Liane assassine	Assassin Vine	ToA
Liche	Lich	MM
Licorne	Unicorn	MM
Lierre infecté	Vine Blight	MM
Lion	Lion	MM

Nom VF	Nom VO	Source
Lion des mers	Sea lion	TftYP
Loup	wolf	MM
Loup arctique	Winter wolf	MM
Loup sanguinaire	Dire wolf	MM
Loup-garou	Werewolf	MM
Machine des feux de l'enfer	Hellfire engine	MToF
Magmatique	Magmin	MM
Mammouth	Mammoth	MM
Mammouth, jeune	Mammoth	ALS5
Mâne	Manes	MM
Mante obscure	Darkmantle	MM
Manteleur	Cloaker	MM
Manticore	Manticore	MM
Manticore perce-coeur	Manticore heart-piercer	PSAm
Maride	Marid	MM
Marilith	Marilith	MM
Marteau duergar	Duergar hammerer	MToF
Marut	Marut	MToF
Mastodonte des ombres	Umber Hulk	MM
Mastodonte des ombres, larve	Umber Hulk Hatchling	ALS6
Maurezhi	Maurezhi	MToF
Meazel	Meazel	MToF
Méduse	Medusa	MM
Méphite de boue	Mud Mephit	MM
Méphite de fumée	Smoke Mephit	MM
Méphite de glace	Ice Mephit	MM
Mépihite de magma	Magma Mephit	MM
Méphite de poussière	Dust Mephit	MM
Méphite de vapeur	Steam Mephit	MM
Merregon	Merregon	MToF
Merrenoloth	Merrenoloth	MToF
Merrow	Merrow	MM
Mezzoloth	Mezzoloth	MM
Mille-pattes géant	Giant centipede	MM
Mimique	Mimic	MM
Minotaure	Minotaur	MM
Minotaure, squelette	Minotaur Skeleton	MM
Moisissure violette	Violet Fungus	MM
Molosse	Mastiff	MM
Molosse d'ombres	Shadow mastiff	VGM
Molosse infernal	Hell Hound	MM
Molydeus	Molydeus	MToF
Momie	Mummy	MM
Momie améliorée	Zuccas, Empowered mummy	ALS7
Momie, centaure	Centaur Mummy	TftYP
Monodrone	Monodrone	MM
Monstre Su	Su-monster	ToA
Morcenaire	Dread Warrior	TftYP
Morkoth	Morkoth	VGM
Mormesk l'âme en peine	Mormesk the Wraith	LMoP
Mouche géante	Giant fly	DMG
Mule	Mule	MM
Musc jaune	Yellow musk creeper	ToA
Myconide, adulte	Myconid Adult	MM
Myconide, nouveau-né	Myconid Sprout	MM
Myconide, souverain	Myconid Sovereign	MM
Nabassu	Nabassu	MToF
Naergoth Seigneur de la lame	Naergoth Bladelord	tRoT
Naga corrupteur	Spirit Naga	MM
Naga gardien	Guardian Naga	MM
Naga osseux	Bone Naga	MM
Nagpa	Nagpa	MToF
Nain albinos, guerrier	Albino dwarf warrior	ToA

Nom VF	Nom VO	Source
Nalfeshnie	Nalfeshnee	MM
Narzugon	Narzugon	MToF
Nécrophage	Wight	MM
Nécrophage fossoyeur	Deathlock Wight	TftYP
Néogi	Neogi	VGM
Néogi, larve	Neogi Hachtling	VGM
Néogi, maître	Neogi Master	VGM
Néothélide	Neothelide	VGM
Nereid	Nereid	TftYP
Nilbog	Nilbog	VGM
Nothic	Nothic	MM
Nuée de chauves-souris	Swarm of bats	MM
Nuée de corbeaux	Swarm of ravens	MM
Nuée de crabes goules	Swarm of goulish crabs	ALS7
Nuée de gobelins miniaturisés	Swarms of Cursed Goblins	ALS5
Nuée de griffes rampantes	Swarm of Crawling Claws	ALS4
Nuée de marionnettes	Swarm of Puppets	ALS4
Nuée de momies de singes volants	Swarm of Flying Monkey Mummies	ALS7
Nuée de piranhas	Swarm of quippers	MM
Nuée de rats	Swarm of rats	MM
Nuée de rats crâniens	Swarm of dranium rats	VGM
NUée de sangsues cérébrales	Swarm of brain leeches	ALS7
Nuée de serpents venimeux	Swarm of poisonous snake	MM
Nuée de vers des charniers	Swarm of rot grubs	VGM
Nuée d'insectes	Swarm of insects	MM
Nuée rampante de pièces de monnaie	Swarm of Creeping Coins	ALS4
Nupperibo	Nupperibo	MToF
Nycaloth	Nycaloth	MM
Oblex, adulte	Oblex adult	MToF
Oblex, ancien	Oblex elder	MToF
Oblex, rejeton	Oblex spawn	MToF
Ogre	Ogre	MM
Ogre, brute à chaînes	Ogre chain brute	MToF
Ogre, lanceur de piques	Ogre bolt launcher	MToF
Ogre, porte-bélier	Ogre battering ram	MToF
Ogre, porte-palanquin	Ogre Howdah	MToF
Ogre, zombi	Zombie Ogre	MM
Ogre du pic de glace	Ogre Ice Spire Ogre Shaman	ALS5
Ogre du pic de glace, shaman	Beeza, Ice Spire	ALS5
Oinoloth	Oinoloth	MToF
Oiseau solaire	Sunbird	PSIx
Ombre	Shadow	MM
Oni	Oni	MM
Orque	Orc	MM
Orque, chef de guerre	Orc War Chief	MM
Orque, croc rouge de Shargaas	Orc Red Fang of Shargaas	VGM
Orque, griffe de Luthic	Orc Claw of Luthic	VGM
Orque, lame d'Ilneval	Orc Blade of Ilneval	VGM
Orque, main de Yurtrus	Orc Hand of Yurtrus	VGM
Orque, oeil de Gruumsh	Orc Eye of Gruumsh	MM
Orque, rejeton de Yurtrus	Orc Nurtured One of Yurtrus	VGM
Orog	Orog	MM
Orthon	Orthon	MToF

Nom VF	Nom VO	Source
Otyugh	Otyugh	MM
Ours brun	Brown bear	MM
Ours noir	Black bear	MM
Ours polaire	Polar bear	MM
Ours-garou	Werebear	MM
Ours-hibou	Owlbear	MM
Oxydeur	Rust Monster	MM
Pagure géant	Kalka-Kylla	TftYP
Panthère	Panther	MM
Pégase	Pegasus	MM
Pentadrone	Pentadrone	MM
Perceur	Piercer	MM
Péryton	Peryton	MM
Pharblex Eclab'bave	Pharblex Spattergoo	HotDQ
Phénix	Phoenix	MToF
Pierre maudite	Stone Cursed	MToF
Pieuvre	Octopus	MM
Pieuvre géante	Giant octopus	MM
Piranha	Quipper	MM
Pixie	Pixie	MM
Pixie royale	Oblivilish, Royal Pixie	ALS5
Planétar	Planetar	MM
Plésiosaure	Plesiosaurus	MM
Poney	Pony	MM
Portrait gardien	Guardian Portrait	CoS
Pouding noir	Black Pudding	MM
Poupée de l'épouvante	Creepy doll	PSIn
Prédateur d'acier	Steel predator	MToF
Pseudodragon	Pseudodragon	MM
Ptéranodon	Pteranodon	MM
Ptérosaurien	Pterafolk	ToA
Punaise de feu géante	Giant fire beetle	MM
Quadrone	Quadrone	MM
Quaggoth	Quaggoth	MM
Quasit	Quasit	MM
Quetzalcoatlus	Quetzalcoatlus	VGM
Rakshasa	Rakshasa	MM
Rat	Rat	MM
Rat crânien	Cranium rat	VGM
Rat géant	Giant rat	MM
Rat-garou	Wererat	MM
Ravageur gris	Gray render	MToF
Rejeton de Kyuss	Spawn of Kyuss	VGM
Rejeton des mers	Sea Spawn	VGM
Rejeton des profondeurs	Deep Scion	MM
Rémoraz	Remorhaz	MM
Rémorhaz, jeune	Young Remorhaz	MM
Rémorhaz, nouveau-né	Remorhaz Hachtling	ALS2
Requin-araignée	Spider shark	D+
Requin chasseur	Hunter shark	MM
Requin des récifs	Reek shark	MM
Requin géant	Giant shark	MM
Revenant	Revenant	MM
Rhinocéros	Rhinoceros	MM
Roc	Roc	MM
Roi-lézard/ Reine-lézard	Lizard King/Queen	MM
Rothé, zombi	Rothé zombie	ALS3
Rutterkin	Rutterkin	MToF
Sahuagin	Sahuagin	MM
Sahuagin, baron	Sahuagin Baron	MM
Sahuagin, baron roublard	Ghald	PotA
Sahuagin, prêtresse	Sahuagin Priestess	MM
Sahuagin, prêtresse de guerre	Sahuagin War Priestess	ALS5
Sahuagin, seigneur de la guerre	Sahuagin Warlord	ALS5
Salamandre	Salamander	MM
Salamandre de givre	Frost salamander	MToF
Sanglier	Boar	MM

Nom VF	Nom VO	Source
Sanglier géant	Giant boar	MM
Sanglier-garou	Wereboar	MM
Satyre	Satyr	MM
Sauteur géant	Giant Strider	VGM
Scorpion	Scoprion	MM
Scorpion géant	Giant scopion	MM
Seigneur aux crânes	Skull lord	MToF
Seigneur momie	Mummy Lord	MM
Sentinelle d'eau	Water Weird	MM
Serpent constricteur	Constrictor snake	MM
Serpent constricteur géant	Giant constrictor snake	MM
Serpent de feu	Fire Snake	MM
Serpent venimeux	Poisonous snake	MM
Serpent venimeux géant	Giant poisonous snake	MM
Serpent volant	Flying snake	MM
Serviteur des spores, cthuul	Chuul spore servant	OotA
Serviteur des spores, drow	Drow spore servant	OotA
Serviteur des spores, duergar	Duergar Spore Servant	OotA
Serviteur des spores, géant de pierre	Stone Giant Spore Servant	ALS3
Serviteur des spores, ogre	Ogre Spore Servant	ALS3
Serviteur des spores, porte-crocs	Hook Horror Spore Servant	OotA
Serviteur des spores, quaggoth	Quaggoth Spore Servant	MM
Servo	Servo	PSKa
Shadar-kai, danseur des ombres	Shadow dancer	MToF
Shadar-kai, marchand d'âmes	Soul monger	MToF
Shadar-kai, tisse-ombre	Gloom weaver	MToF
Shoosuva	Shoosuva	VGM
Singe (grand)	Ape	MM
Singe géant	Giant ape	MM
Singe volant	Flying monkey	ToA
Sirène	Siren	TftYP
Slaad, têtard	Slaad Tadpole	MM
Slaad bleu	Blue Slaad	MM
Slaad funêste	Death Slaad	MM
Slaad gris	Gray Slaad	MM
Slaad rouge	Red Slaad	MM
Slaad vert	Green Slaad	MM
Solar	Solar	MM
Soldat fantômatique	Phantom Warrior	MM
Sombrelin	Darkling	VGM
Sorcier d'outre-tombe	Deathlock	MToF
Sorcier d'outre-tombe, esprit supérieur	Deathlock mastermind	MToF
Spectateur	Spectator	MM
Spectre	Specter	MM
Spore gazeux	Gas spore	MM
Squelette	Skeleton	MM
Squelette géant	Giant Skeleton	TftYP
Statue sacrée	Sacred statue	MToF
Stégosaure	Stegosaurus	VGM
Stirge	Stirge	MM
Stirge de feu	Fire stirge	ALS4
Succube/Incube	Succubus/Incubus	MM
Sylvanien	Treant	MM
Sylvanien, zombi	Zombie Treant	ALS4
Tabaxi, chasseur	Tabaxi hunter	ToA
Tabaxi, ménestrel	Tabaxi minstrel	ToA
Table animée	Animated Table	TftYP
Tanarukk	Tanarukk	VGM
Tapis étouffant	Rug of Smothering	MM
Tarasque	Tarrasque	MM
Tarentule des profondeurs femelle	Female steeder	OotA

Nom VF	Nom VO	Source
Tarentule des profondeurs mâle	Male steeder	OotA
Tarul Var, liche inférieure	Tarul Var	TftYP
Témoin spirituel	Mindwitness	VGM
Tempête ancestrale	Elder tempest	MToF
Ténébreux	NightWalker	MToF
Tertre errant	Shambling Mound	MM
Tesson de pierre	Shard of Ogrémoch	ALS2
Thalle à trois fleurs	Tri-flower frond	ToA
Thri-kreen	Thri-kreen	MM
Tigre	Tiger	MM
Tigre à dents de sabre	Saber-toothed tiger	MM
Tigre-garou	Weretiger	MM
Tlincalli	Tlincalli	VGM
Topi	Topi	TP
Toque rouge	Red cap	VGM
Tortue serpentine géante	Giant snapping turtle	ToA
Tortuga	Tortle	TP
Tortuga, druide	druid tortle	TP
Torve	Grimlock	MM
Traqueur gluant	Slithering Tracker	VGM
Traqueur invisible	Invisible Stalker	MM
Tressym	Tressym	SKT
Tricératops	Triceratops	MM
Tridrone	Tridrone	MM
Troglodyte	Troglodyte	MM
Troglodyte, champion de Laogzed	Troglodyte champion of Laogzed	OotA
Troll	Troll	MM
Troll énergétique	Spirit troll	MToF
Troll pourrissant	Rot Troll	MToF
Troll sanguinaire	Dire troll	MToF
Troll vénéneux	Venom troll	MToF
Tyramort	Death Tyrant	MM
Tyrannoeil	Beholder	MM
Tyrannoeil, oeil de flamme	Beholder eye of flame	ALS3
Tyrannoeil, zombi	Beholder Zombie	MM
Tyranosaure	Tyrannosaurus Rex	MM
Tyrannosaure alpha, zombi	The Big One	ALS7
Tyrannosaure, zombi	Tyrannosaurus zombie	ToA
Ulitharide	Ulitharid	VGM
Ultroloth	Ultroloth	MM
Vache	Cow	VGM
Vampire	Vampire	MM
Vampirien	Vampire Spawn	MM
Vargouille	Vargouille	VGM
Vase grise	Grey Ooze	MM
Vautour	Vulture	MM
Vautour géant	Giant vulture	MM
Végépygmée	Vegepygmy	VGM
Végépygmée, chef	Vegepygmy chief	VGM
Vélociraptor	Velociraptor	VGM
Ver pourpre	Purple Worm	MM
Ver pourpre, jeune	Young Purple Worm	ALS1
Ver pourpre, nouveau-né	Purple Wormling	SKT
Viflin	Quickling	VGM
Vissepince	Meenlock	VGM
Vrock	Vrock	MM
Wastrilith	Wastrilith	MToF
Wiverne	Wyvern	MM
Wiverne, zombi	Zombie Wyvern	ALS4
Worg	Worg	MM
Xorn	Xorn	MM
Xorn, jeune	Young Xorn	ALS2
Xvart	Xvart	VGM
Xvart, sorcier de Raxivort	Xvart Warlock of Raxivort	VGM

Nom VF	Nom VO	Source
Yagnoloth	Yagnoloth	MToF
Yestabrod, myconide légendaire	Yestabrod	OotA
Yéti	Yeti	MM
Yochlol	Yochlol	MM
Yuan-ti abomination	Yuan-ti Abomination	MM
Yuan-ti anathème	Yuan-ti Anathema	VGM
Yuan-ti annonciateur de cauchemar	Yuan-ti Nightmare Speaker	VGM
Yuan-ti chuchoteur de conscince	Yuan-ti Mind Whisperer	VGM
Yuan-ti gardien de la couvée	Yuan-ti Broodguard	VGM
Yuan-ti maître des fosses	Yuan-ti Pit Master	VGM
Yuan-ti malison	Yuan-ti Malison	MM
Yuan-ti malison type 3, Ras Nsi	Ras Nsi	ToA
Yuan-ti sang-pur	Yuan-ti Pureblood	MM
Zaratan	Zaratan	MToF
Zombi	Zombie	MM
Zombi de musc jaune	Yellow musk zombi	ToA
Zombi des brumes	Mist Zombie	ALS4
Zombi de Strahd	Strahd Zombie	CoS
Zombi supérieur	Greater Zombie	TftYP
Zorbo	Zorbo	ToA

Annexe 2 : Types et FP



Aberrations

FP	Créature
1/8	Flumph
1/8	Néogi, larve
1/8	Slaad, têtard
1/4	Enfant des étoiles, frisson
1/4	Ixitxachitl
1/2	Gazer
1	Etrangleur
2	Babélien
2	Berbalang
2	Dévoreur d'intellect
2	Ixitxachitl vampirique
2	Nothic
3	Grell
3	Néogi
3	Spectateur
4	Chuul
4	Néogi, maître
5	Enfant des étoiles, estropieur
5	Nuée de sangsues cérébrales
5	Otyugh
5	Slaad rouge
5	Témoin spirituel
6	Gauth
7	Flagelleur mental
7	Slaad bleu
8	Manteleur
8	Slaad vert
9	Ulitharide
9	Slaad gris
10	Aboleth
10	Baiser de la mort
10	Enfant des étoiles, colosse
10	Slaad funeste
11	Balhannoth
11	Morkoth
13	Enfant des étoiles, voyant
13	Néothélide
13	Tyrannoeil
13	Tyrannoeil, Oeil de flamme
14	Cerveau vénérable
16	Enfant des étoiles, mage des larves



Bêtes

FP	Créature
0	Aigle
0	Almiraj
0	Araignée
0	Babouin
0	Belette
0	Blaireau
0	Cerf
0	Chacal
0	Chat
0	Chauve-souris
0	Chèvre
0	Corbeau
0	Crabe
0	Faucon
0	Grenouille
0	Hibou
0	Hippocampe
0	Hyène
0	Lézard
0	Pieuvre
0	Piranha
0	Punaise de feu géante
0	Rat
0	Rat crânien
0	Scorpion
0	Singe volant
0	Tressym
0	Vautour
1/8	Belette géante
1/8	Chameau
1/8	Chien sauvage
1/8	Crabe géant
1/8	Dauphin
1/8	Faucon sanglant
1/8	Molosse
1/8	Mule
1/8	Poney
1/8	Rat géant
1/8	Serpent venimeux
1/8	Serpent volant
1/8	Stirge
1/8	Stirge de feu
1/4	Araignée-loup géante
1/4	Bec de hache
1/4	Blaireau géant
1/4	Chat de glace
1/4	Chauve-souris géante
1/4	Cheval de selle
1/4	Cheval de trait
1/4	Dimétrodon
1/4	Elan
1/4	Grenouille géante
1/4	Hadrosaure
1/4	Hibou géant
1/4	Lézard géant
1/4	Loup
1/4	Mille-pattes géant
1/4	Nuée de chauves-souris
1/4	Nuée de corbeaux
1/4	Nuée de rats
1/4	Panthère
1/4	Ptéranodon
1/4	Sanglier
1/4	Serpent constricteur
1/4	Serpent venimeux
1/4	Tarentule des profondeurs mâle
1/4	Vache
1/4	Vélociraptor
1/2	Cheval de guerre
1/2	Chèvre géante
1/2	Chèvre géante à deux têtes
1/2	Crachemort à jabots
1/2	Crocodile
1/2	Guêpe géante
1/2	Hippocampe géant
1/2	Jaculi
1/2	Nuée de vers des charniers
1/2	Nuée d'insectes
1/2	Ours noir
1/2	Requin des récifs
1/2	Singe (grand)
1	Aigle géant
1	Araignée géante
1	Chat des montagnes
1	Chien sauvage alpha
1	Crapaud géant
1	Deinonychus
1	Hyène géante
1	Lion
1	Loup sanguinaire
1	Nuée de piranhas
1	Ours brun
1	Pieuvre géante
1	Tarentule des profondeurs femelle
1	Tigre
1	Vautour géant
2	Allosaure
2	Aurochs
2	Ecrevisse géante
2	Elan géant
2	Nuée de serpents venimeux
2	Ours polaire
2	Plésiosaure
2	Quetzalcoatlus
2	Requin chasseur
2	Rhinocéros
2	Sanglier géant
2	Serpent constricteur géant
2	Tigre à dents de sabre
3	Anguille électrique géante
3	Ankylosaure
3	Epaulard
3	Scorpion géant
3	Tortue serpentine géante
4	Eléphant
4	Lézard géant des souterrains
4	Mammouth, jeune
4	Stégosaure
5	Brontosaure
5	Crabe colossal
5	Crocodile géant
5	Nuée de rats crâniens
5	Requin géant
5	Tricératops
6	Mammouth
7	Singe géant
8	Tyrannosaure
10	Gishath, avatar du soleil
10	Léviathan des cieux



Célestes

FP	Créature
2	Pégase
4	Couatl
5	Félidar
5	Licorne
10	Archon de la rédemption
10	Déva
12	Ki-rin
16	Planétar
21	Solar
23	Empyréen



Créatures artificielles

FP	Créature
0	Homonculus
0	Servo
1/8	Monodrone
1/4	Balai d'attaque animé
1/4	Duodrone
1/4	Epée volante
1/4	Nuée rampante de pièces de monnaie
1/2	Nuée de marionnettes
1/2	Tridrone
1	Armure animée
1	Éclaireur de bronze (automate)

FP	Créature
1	Epouvantail
1	Pierre maudite
1	Portrait gardien
1	Quadrone
2	Marteau duergar
2	Tapis étouffant
2	Pentadrone
2	Poupée de l’épouvante
2	Table animée
3	Hurleur duergar
3	Golem de chair inférieur
4	Cobra de fer (automate)
4	Défenseur de pierre (automate)
4	Horreur casquée
5	Baliste de chêne (automate)
5	Golem de chair
6	Armure animée de Strahd
6	Automate, wiverne
6	Golem de miroirs
7	Gardien animé
9	Golem d’argile
10	Golem de pierre
11	Cabane rampante de Baba Lysaga
12	Juggernaut de pierre
14	Collecteur de cadavres
14	Horreur chasseresse
16	Béhémoth d’obsidien
16	Golem de fer
16	Machine des feux de l’enfer
16	Prédateur d’acier
25	Marut (inéluctable)



Créatures monstrueuses

FP	Créature
1/8	Kruthik, jeune
1/4	Ankheg, larve
1/4	La Misère (Détresse insondable)
1/2	Chitine
1/2	Cockatrice
1/2	Mante obscure
1/2	Oxydeur
1/2	Perceur
1/2	Zorbo
1	Aldani
1	Chien de la mort
1	Crapaud de glace
1	Éblis
1	Harpie
1	Hippgriffe
1	Monstre Su
1	Ptérosaurien
1	Worg
2	Ankheg
2	Centaure
2	Charognard rampant
2	Ettercap
2	Grick
2	Girffon
2	Kruthik, adulte
2	Mastodonte des ombres, larve
2	Merrow
2	Mimique
2	Molosse d’ombres
2	Péryton
2	Rémorhaz, nouveau-né
2	Ver pourpre, nouveau-né
3	Araignée de phase
3	Basilic
3	Bête éclipsante
3	Cavernicoléen
3	Choldrith
3	Chupacabra
3	Crapaud de glace géant
3	Doppelganger
3	Embusqué
3	Homme-yack, guerrier
3	Horreur crochue
3	Leucrotta
3	Loup arctique
3	Manticore
3	Minotaure
3	Ours-hibou
3	Pagure géant
3	Yéti
3	Yuan-ti malison
4	Décapus
4	Girallon
4	Homme-yack, prêtre
4	Kamadan
4	Lamie
4	Le Roi des escargots
4	Yuan-ti annonciateur de cauchemar
4	Yuan-ti chuchoteur de conscience
5	Banderhobb
5	Bulette
5	Catoblépas
5	Enlaceur
5	Gorgone
5	Kruthik, seigneur de la ruche
5	Lion des mers
5	Manticore perce-coeur
5	Mastodonte des ombres
5	Rémorhaz, jeune
5	Tlincalli
5	Ver pourpre, jeune
5	Yuan-ti maître des fosses
6	Chimère
6	Drider
6	Méduse
7	Grick dominant
7	L’Abandon (Détresse insondable)
7	Yuan-ti abomination
7	Yuan-ti malison type 3, Ras Nsi
8	Hydre
8	Naga corrupteur
9	Abominable yéti
9	La Solitude (Détresse insondable)
9	Requin-araignée
10	Froghémoth
10	Kraken malformé
10	Naga gardien
11	Béhir
11	Gynosphinx
11	La Faim (Détresse insondable)
11	Rémorhaz
11	Roc
12	Ravageur gris
12	Yuan-ti anathème
13	Criosphinx
13	La Colère (Détresse insondable)
13	Oiseau solaire
15	Ver pourpre
17	Androsphinx
21	Cuirassier astral
23	Kraken
24	Chèvre colossale
30	Tarasque



Dragons

FP	Créature
1/4	Pseudodragon
1/2	Drake d’embuscade
1	Dragon d’airain, nouveau-né
1	Dragon de cuivre, nouveau-né
1	Dragon féerique (rouge, orange, jaune)
2	Dragon blanc, nouveau-né
2	Dragon d’argent, nouveau-né
2	Dragon de bronze, nouveau-né
2	Dragon féerique (vert, bleu, indigo, violet)
2	Dragon noir, nouveau-né
2	Dragon vert, nouveau-né
2	Drake de garde
3	Dragon bleu, nouveau-né
3	Dragon d’or, nouveau-né
4	Dragon rouge, nouveau-né
6	Dragon blanc, jeune
6	Dragon d’airain, jeune
6	Wiverne
7	Dragon de cuivre, jeune
7	Dragon noir, jeune
8	Dragon de bronze, jeune
8	Dragon vert, jeune
9	Dragon bleu, jeune
9	Dragon d’argent, jeune
10	Dragon d’or, jeune
10	Dragon rouge, jeune
13	Dragon blanc, adulte
13	Dragon d’airain, adulte
13	Dragon rouge d’ombre, jeune
14	Dragon de cuivre, adulte
14	Dragon noir, adulte
15	Dragon de bronze, adulte
15	Dragon vert, adulte
16	Dragon bleu, adulte
16	Dragon d’argent, adulte
17	Dragon d’or, adulte
17	Dragon rouge, adulte
17	Dragon tortue
20	Dragon blanc, ancien
20	Dragon d’airain, ancien
21	Dragon de cuivre, ancien
21	Dragon noir, ancien
22	Dragon de bronze, ancien
22	Dragon vert, ancien
23	Dragon bleu, ancien
23	Dragon d’argent, ancien
24	Dragon d’or, ancien
24	Dragon rouge, ancien



Élémentaires

FP	Créature
0	Chwinga
1/4	Géonide
1/4	Méphite de boue
1/4	Méphite de fumée
1/4	Méphite de vapeur
1/2	Magmatique
1/2	Méphite de glace
1/2	Méphite de magma
1/2	Méphite de poussière
1/2	Tesson de pierre
1	Serpent de feu
2	Azer
2	Gargouille
3	Escargot fléau
3	Sentinelle d’eau
3	Xorn, jeune
5	Elémentaire de l’air
5	Elémentaire de l’eau
5	Elémentaire du feu
5	Elémentaire de la terre
5	Salamandre
5	Xorn
6	Galeb duhr
6	Traqueur invisible
7	Elémentaire de l’air, myrmidon

FP	Créature
7	Elémentaire de l'eau, myrmidon
7	Elémentaire du feu, myrmidon
7	Elémentaire de la terre, myrmidon
9	Salamandre de givre
10	Gargouille géante à quatre bras
11	Dao
11	Djinn
11	Efrit
11	Maride
16	Phénix (élémentaires ancestraux)
20	Léviathan (élémentaires ancestraux)
22	Zaratan (élémentaires ancestraux)
23	Tempête ancestrale (élémentaires ancestraux)



Fées

FP	Créature
1/8	Croque-mitaine
1/4	Chien esquiveur
1/4	Esprit follet
1/4	Pixie
1/2	Pixie royale
1/2	Satyre
1/2	Sombrelin
1	Dryade
1	Viflin
2	Ancien sombrelin
2	Guenaude aquatique
2	Nereid
2	Vissepince
3	Guenaude verte
3	Sirène
3	Toque rouge
4	Chien de Yeth
6	Guenaude annis
7	Frige
7	Guenaude aquatique, grand-mère
7	Korred
10	Éladrin automnal (elfe)
10	Éladrin estival (elfe)
10	Éladrin hivernal (elfe)
10	Éladrin printanier (elfe)

Fiélons

FP	Créature
0	Larve
0	Lémure (diable)
1/8	Mâne (démon)
1/4	Cabot abyssal (démon)
1/4	Dretch (démon)
1/2	Derro infernal
1/2	Nupperibo (diable)
1	Diablotin (diable)
1	Gueule démoniaque (démon)
1	Quasit (démon)
1	Vargouille
2	Diable épineux (diable)
2	Rutterkin (démon)
3	Bulezau (démon)
3	Destrier noir
3	Chien d'enfer
3	Diable barbu (diable)
3	Merrenoloth (yugoloth)
4	Babau (démon)
4	Barghest
4	Démon d'ombres (démon)
4	Dybbuk (démon)
4	Gnoll, corc de Yeenoghu
4	Merregon (diable)
4	Succube
4	Cambion gobelin
5	Barlgura (démon)
5	Cambion
5	Diable barbelé (diable)
5	Durzagon
5	Mezzoloth (yugoloth)
5	Tanarukk (orque)
5	Guenaude nocturne
6	Abishai blanc (diable)
6	Chasme (démon)
6	Vrock (démon)
7	Abishai noir (diable)
7	Armanite (démon)
7	Dhergoloth (yugoloth)
7	Draelgoth (démon)
7	Maurezhi (démon)
8	Canoloth (yugoloth)
8	Diable à chaînes (diable)
8	Hezrou (démon)
8	Hurleur
8	Shoosuva (démon)
9	Diable ossuex (diable)
9	Glabrezu (démon)
9	Hydroloth (yugoloth)
9	Nycaloth (yugoloth)
10	Orthon (diable)
10	Yochlol (démon)
11	Alkilith (démon)
11	Diable cornu (diable)
11	Yagnoloth (yugoloth)
12	Arcanaloth (yugoloth)
12	Erinyes (diable)
13	Oinoloth (yugoloth)
13	Dévoreur d'âme
13	Nalfeshnie (démon)
13	Narzugon (diable)
13	Rakshasa
13	Ultroloth (yugoloth)
13	Wastrilith (démon)
14	Diable gelé (diable)
15	Abishai vert (diable)
15	Nabassu (démon)
16	Marilith (démon)
17	Abishai bleu (diable)
17	Goristro (démon)
18	Amnizu (diable)
18	Sibriex (démon)
19	Abishai rouge (diable)
19	Balor (démon)
20	Diantrefosse (diable)
21	Molydeus (démon)

Géants

FP	Créature
1/2	Géant des collines miniaturisé
1	Demi-ogre
2	Ogre
2	Ogre, lanceur de piques
2	Ogre, porte-palanquin
3	Ogre, brute à chaînes
4	Ettin
4	Ogre du pic de glace
4	Ogre, porte-bélier
5	Géant des collines
5	Troll
6	Cyclope
6	Géant des collines, magicien
6	Gosier de Grolantor
7	Géant de pierre
7	Géant du feu des profondeurs
7	Oni
7	Troll vénéneux
8	Fomorien
8	Géant du froid
9	Géant des nuages
9	Géant du feu
9	Troll pourrissant
10	Géant de pierre marcherêve
11	Géant des nuages tout-sourire
11	Troll énergétique
12	Géant du froid, l'éternel
13	Géant des tempêtes
13	Troll sanguinaire
14	Géant du feu, cuirassé de bataillon
16	Géant des tempêtes, quintessent



Humanoïdes

FP	Créature
1/8	Homme-poisson
1/8	Kobold
1/8	Xvart
1/4	Aarakocra
1/4	Brutacien
1/4	Derro
1/4	Drow
1/4	Gobelin
1/4	Grung
1/4	Kenku
1/4	Kobold ailé
1/4	Kobold, inventeur
1/4	Kuo-toa
1/4	Nain albinos, guerrier
1/4	Tabaxi, ménéstrel
1/4	Tortuga
1/4	Torve
1/4	Troglodyte
1/2	Chacalidé
1/2	Derro, troupe de choc
1/2	Feuneuvien soldat
1/2	Furte
1/2	Gnoll
1/2	Gnoll, chasseur
1/2	Gnome des profondeurs
1/2	Hobgobelin
1/2	Homme-lézard
1/2	Nuée de gobelins miniaturisés
1/2	Orque
1/2	Orque, rejeton de Yurtrus
1/2	Sahuagin
1	Duergar
1	Duergar, lame de l'âme
1	Feuneuvien, sorcier d'Imix
1	Gnoll, rongeur de chair
1	Gobelin, chef
1	Gobelours
1	Grung, sauvageon
1	Kobold, bouclier-dragon
1	Kobold, ensorceleur d'écailles
1	Kuo-toa, fouet
1	Meazel
1	Nilbog
1	Rejeton des mers
1	Tabaxi, chasseur
1	Thri-kreen
1	Xvart, sorcier de Raxivort
1	Yuan-ti sang-pur
2	Aarakocra, ancien de la nichée
2	Corbeau-garou
2	Derro, sorcier
2	Duergar, espion
2	Duergar, garde de pierre
2	Duergar, kavalrachni

FP	Créature
2	Duergar, maître de l'esprit
2	Duergar, xarrorn
2	Githzerai, moine
2	Gnoll, seigneur de meute
2	Grung, soldat d'élite
2	Hobgobelin, ombre de fer
2	Homme-lézard, shaman
2	Orog
2	Orque, griffe de Luthic
2	Orque main de Yurtrus
2	Orque, oeil de Gruumsh
2	Quaggoth
2	Rat-garou
2	Sahuagin, prêtresse
2	Tortuga, druide
2	Yuan-ti, gardien de la couvée
3	Derro, savant
3	Giff
3	Githyanki, guerrier
3	Gobelours, chef
3	Hobgobelin, capitaine
3	Goblyn
3	Loup-garou
3	Orque, corc rouge de Shargaas
3	Rejeton des profondeurs
3	Troglodyte, champion de Laogzed
4	Hobgobelin, dévastateur
4	Orque, chef de guerre
4	Orque, lame d'Ilneval
4	Roi/Reine-lézard
4	Sanglier-garou
4	Tigre-garou
5	Demi-dragon rouge, vétéran
5	Drow, guerrier d'élite
5	Ours-garou
5	Sahuagin, baron
6	Duergar, seigneur de la guerre
6	Githzerai, zert
6	Hobgobelin, seigneur de la guerre
6	Kuo-toa, archiprêtre
7	Drow mage
7	Derro, savant mutant
7	Shadar-kai, danseur des ombres
8	Aarakocra, shaman
8	Drow, prêtresse de Lolth
8	Githyanki, chevalier
8	Kenku, évocateur
9	Drow, capitaine de maison
9	Flind
9	Sahuagin, prêtresse de guerre
9	Shadar-kai, tisse-ombre
10	Githyanki, Gish
10	Githzerai, Illumination atteinte
11	Drow, lame des ombres
11	Shadar-kai, marchand d'âmes
12	Duergar, despote
12	Githyanki Kith'rak
12	Sahuagin, seigneur de la guerre
13	Drow, arachnomancien
14	Drow, inquisiteur
14	Githyanki, commandant suprême
16	Githzerai, Anarque
17	Nagpa
18	Drow, consort privilégié
20	Drow, matriarche

Morts-vivants

FP	Créature
-	Avatar de la mort
0	Griffe rampante
1/4	Gnoll flétri
1/4	Squelette
1/4	Zombi
1/4	Zombi de musc jaune
1/2	Cheval de guerre, squelette
1/2	Ombre
1/2	Rothé, zombi
1/2	Topi
1/2	Zombi des brumes
1	Goule
1	Morcenaire
1	Spectre
1	Zombi de Strahd
2	Blême
2	Feu follet
2	Minotaure, squelette
2	Nuée de momies de singes volants
2	Ogre, zombi
3	Ankylosaure, zombi
3	Brume vampirique
3	Girallon, zombi
3	Lame en peine, guerrier
3	Momie
3	Nécrophage
3	Nécrophage fossoyeur
3	Nuée de griffes rampantes
3	Soldat fantomatique
3	Wiverne, zombi
4	Banshie
4	Crânefeu
4	Fantôme
4	Naga osseux
4	Sorcier d'outre-tombe
4	Sylvanien, zombi
5	Allip
5	Âme en peine
5	Rejeton de Kyuss
5	Revenant
5	Tyrannoeil, zombi
5	Vampirien
5	Zombi supérieur
6	Bodak
6	Momie centaure
6	Nuée de crabes goules (goule)
7	Momie améliorée
7	Squelette géant
8	Lame en peine, commandant
8	Sorcier d'outre-tombe, esprit supérieur
8	Tyrannosaure, zombi
9	Tyrannosaure alpha, zombi
10	Alhoon
10	Âme en peine supérieure
11	Naergoth Seigneur de la lame
12	Eidolon
12	Griffecendre
13	Atropal
13	Géant des tempêtes, zombi
13	Tarul Var, liche inférieure
13	Vampire
14	Tyramort
15	Âme en peine suprême
15	Seigneur aux crânes
15	Seigneur momie
17	Chevalier de la mort
17	Dracoliche bleue, adulte
17	Géant de la mort (des tempêtes)
18	Demi-liche
20	Ténébreux
21	Liche



Plantes

FP	Créature
0	Arbuste éveillé
0	Criard
0	Myconide, jeune pousse
1/8	Demoiselle d'honneur de Zuggtmoy
1/8	Buisson infecté
1/8	Serviteur des spores, drow
1/4	Épineux infecté
1/4	Moisissure violette
1/4	Végépygmée
1/2	Frondépine (plante monstrueuse)
1/2	Myconide, adulte
1/2	Lierre infecté
1/2	Serviteur des spores, duergar
1/2	Spore gazeuse
1/2	Thalle à trois fleurs (plante monstrueuse)
1	Attrape-viande (plante monstrueuse)
1	Epineux (végépygmée)
1	Serviteur des spores, quaggoth
2	Arbre éveillé
2	Chambellan de Zuggtmoy
2	Musc jaune (plante monstrueuse)
2	Myconide, souverain
2	Serviteur des spores, ogre
2	Végépygmée, chef
3	Liane assassine (plante monstrueuse)
3	Serviteur des spores, porte-crocs
4	Kelpie
4	Serviteur des spores, chtuul
5	Boiseux
5	Tertre errant
5	Serviteur des spores, géant de pierre
7	Arbre infecté
8	Fleur charognarde (plante monstrueuse)
9	Sylvanien



Vases

FP	Créature
1/4	Oblex, rejeton (oblex)
1/2	Vase grise
2	Cube gélatineux
2	Gélée ocre
3	Traqueur gluant
4	Pouding noir
5	Oblex, adulte (oblex)
10	Gueule blanche
10	Oblex, ancien (oblex)

Annexe 3 : Personnalisation de monstre

Créature de vitraux animés [TRoT]

Une créature de vitraux animés agit comme la créature à laquelle elle ressemble, c'est cependant une créature artificielle qui n'a pas besoin de respirer, boire, manger, ou dormir, de plus la créature de vitraux n'est qu'en deux dimensions. La créature gagne également les statistiques suivantes :

Résistances aux dégâts perforant
Immunités aux conditions poison, psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Une créature de vitraux gagne le trait suivant.

Renaissance. Si elle est détruite, la créature de vitraux récupère tous ses points de vie et devient de nouveau active au bout de 24 heures à moins que la moitié, ou plus, des morceaux de verre qui la constituent n'aient été récupérés et conservés à l'écart du cadavre de la créature de vitraux.

Une créature de vitraux gagne la réaction suivante.

Esquive. Lorsqu'elle est ciblée par une attaque de corps à corps, la créature de vitraux peut utiliser une réaction pour tourner sa face la plus étroite du côté de l'attaquant. L'attaquant a alors un désavantage à son jet d'attaque.



Preparez vous, une grande aventure vous attend

Découvrez l’ensemble des aides de jeu Bulle de beurre pour la gamme D&D5e.





Et quand vous serez prêts pour encore plus d’aventures, étoffez votre collection en achetant les ouvrages officiels en VF et VO de la gamme D&D5.